

الاباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث وأهميتها

تُعَدُّ اللغة العربية إحدى اللغات العالمية التي تمتلك تأثيرًا كبيرًا في التراث العلمي الإسلامي، إذ تحتل مكانةً مهمّةً في تطوير العلوم والمعارف والثقافة الإسلامية ووسائل التواصل بين الدول. ولا يقتصر استعمال اللغة العربية على دول الشرق الأوسط فحسب، بل أصبحت كذلك لغةً للتعليم والتدريس في مختلف المجالات الأكاديمية في العالم الإسلامي، بما في ذلك إندونيسيا (Aprizal, 2021). وفي المجال التربوي، تؤدي اللغة العربية دورًا مهمًا في تنمية التفكير المنطقي، وتنمية مهارات التواصل، وتعزيز التقدير للقيم الثقافية (ني، ٢٠٢٢). ولذلك، فإن إتقان اللغة العربية إتقانًا شاملاً يُعَدُّ من الكفايات الأساسية التي ينبغي أن يمتلكها الطلاب في المؤسسات التعليمية الإسلامية، ومنها المدارس الثانوية المهنية ذات الطابع الإسلامي.

وتكتسب اللغة العربية أهميةً كبيرةً لدى الطلاب في المدارس الإسلامية؛ لأنها تُعَدُّ وسيلةً لفهم مصادر الشريعة الإسلامية كالقرآن الكريم والحديث الشريف. غير أن الواقع يُظهر أن كثيرًا من الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبات في إتقان مهارات اللغة العربية، سواء في مهارة القراءة أو الاستماع أو الكلام أو الكتابة (Anugrah et al., 2025). ويدل هذا الأمر على أن تعليم اللغة العربية ما يزال بحاجة إلى التجديد والتطوير ليتوافق مع خصائص المتعلمين في العصر الرقمي.

وتُعَدُّ مهارة الكتابة إحدى المهارات المهمة في تعليم اللغة العربية، وهي مهارة إنتاجية تتطلب من الطلاب القدرة على التعبير عن الأفكار والآراء كتابةً وفق التراكيب العربية الصحيحة. ويرى Fauzi & Thohir (٢٠٢٠) أن مهارة الكتابة تشمل عدة جوانب مهمة، وهي الإملاء، والخط، والإنشاء. وهذه الجوانب الثلاثة مترابطة في تكوين القدرة على الكتابة العربية بطريقة صحيحة وسليمة. كما تُعَدُّ

مهارة الكتابة مؤشراً مهماً في إتقان اللغة؛ لأنها تتطلب التحكم في المفردات والقواعد اللغوية والقدرة على ترتيب الجمل ترتيباً منهجياً.

وفي الواقع التعليمي، ما تزال مهارة الكتابة من الجوانب التي يصعب على الطلاب إتقانها. فكثير من الطلاب يواجهون صعوبةً في تكوين الجمل العربية وفق قواعد النحو والصرف، واختيار المفردات المناسبة، وتنظيم الأفكار بصورة مترابطة (Rahman et al., 2025). إضافةً إلى ذلك، لا تزال عملية تعليم الكتابة تتمحور حول المعلم، مما يجعل الطلاب أقلَّ فرصةً للتدريب الذاتي والممارسة المستقلة (Fariz et al., 2025). ونتيجةً لذلك، تنخفض دافعية الطلاب في تعلم الكتابة العربية، ولا تتطور مهاراتهم الإنتاجية تطوراً ملحوظاً.

وقد وُجِدَت هذه المشكلات أيضاً بناءً على الملاحظة الأولية في المدرسة الهداية الثانوية المهنية شربون، حيث لا تزال عملية تعليم اللغة العربية تعتمد على الأساليب التقليدية، مثل شرح المادة الدراسية باستخدام الكتب المدرسية والتدريبات الكتابية الورقية. كما أن الوسائل التعليمية المستخدمة لم تستفد من التكنولوجيا الرقمية بصورة مثلى، مما جعل الطلاب يميلون إلى السلبية أثناء تعلم مهارة الكتابة. إضافةً إلى ذلك، يواجه المعلم صعوبةً في تقديم التغذية الراجعة السريعة على كتابات الطلاب، الأمر الذي أدى إلى جعل عملية تعليم الكتابة العربية رتيبةً وأقلَّ فاعليةً في تحسين مهارات الطلاب.

ويرى Faroid et al. (٢٠٢٥) أن هناك حاجةً إلى ابتكار وسائل تعليمية أكثر تفاعلية لتحفيز الطلاب على تعلم مهارة الكتابة. ومع التطور السريع في التكنولوجيا الرقمية، أصبحت الفرصة متاحةً بشكلٍ واسع للاستفادة من الأجهزة القائمة على نظام الأندرويد في دعم العملية التعليمية. ومعظم طلاب مدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة تشيريبون يمتلكون هواتف ذكية يمكن الاستفادة منها كوسيلة تعليمية مرنة وسهلة الوصول في أي وقت ومكان. كما أن الوسائل التعليمية القائمة على

الأندرويد تُسهم في زيادة تفاعل الطلاب؛ لما تتميز به من عرض تفاعلي وجذاب يدعم التعلم الذاتي.

وقد أثبتت بعض الدراسات السابقة فاعلية الوسائل التعليمية الرقمية في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. فقد أوضحت دراسة Hazmi Auliyah وآخرين (٢٠٢٥) أن التطبيقات القائمة على الأندرويد قادرة على تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية، كما أن استخدام الوسائط الرقمية يسهم في زيادة دافعية التعلم وجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية وفاعلية. غير أن معظم هذه الدراسات ركزت على المدارس المتوسطة الإسلامية والمدارس الثانوية الإسلامية، ولم تُول اهتمامًا كافيًا لتطوير تطبيقات تعليمية موجهة خصيصًا لطلاب المدارس الثانوية المهنية الذين يتميزون بطبيعة تعلم تطبيقية ومهارية.

وانطلاقًا من هذه الفجوة البحثية، تكمن جدة هذا البحث في تطوير تطبيق "Arabic Learning" القائم على إطار Flutter والموجه خصيصًا لطلاب الصف العاشر في المدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة تشيربيون. ويتميز هذا البحث عن الدراسات السابقة بأنه لا يقتصر على قياس فاعلية الوسائل التعليمية الرقمية فحسب، بل يركز أيضًا على إنتاج تطبيق تعليمي تفاعلي يراعي خصائص طلاب المدارس الثانوية المهنية واحتياجاتهم التعليمية. كما يعتمد التطبيق على دمج نظريتي التعلم الذاتي والتعلم بالوسائط المتعددة، مما يعزز استقلالية المتعلمين ويزيد من فاعلية عملية تعلم مهارة الكتابة في بيئة تعليمية رقمية حديثة.

وتستند هذه الدراسة أيضًا إلى نظرية التعلم الذاتي التي وضعها Malcolm Shepherd Knowles، والتي ترى أن المتعلمين يمتلكون القدرة على توجيه تعلمهم بصورة مستقلة، بما في ذلك اختيار استراتيجيات التعلم وتقييم نتائج التعلم (Latifah et al., 2023). ومن خلال استخدام التطبيق التعليمي القائم على

الأندرويد، يُتوقع أن يصبح الطلاب أكثر نشاطاً واستقلاليةً في تطوير مهارة الكتابة لديهم.

كما تعتمد هذه الدراسة على نظرية التعلم بالوسائط المتعددة التي قدمها Richard E. Mayer، حيث يرى أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما تُقدّم المعلومات من خلال الدمج المتوازن بين النصوص والصور والأصوات والرسوم المتحركة (Harahap et al., 2025). ولذلك، صُمّم التطبيق بواجهة بصرية جذابة وتفاعلية تساعد الطلاب على فهم المادة التعليمية بصورة أسهل وأكثر متعة.

وبناءً على ما سبق، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير تطبيق لتعليم اللغة العربية قائم على نظام الأندرويد يتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والعملية والفاعلية في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة تشيريبون.

ب. مشكلات البحث

١. تحديد المشكلة

بناءً على خلفية البحث التي طرحها، يمكن تحديد المشكلة من المشكلات

في تعلم مهارات الكتابة العربية في المدرسة الهداية شربون، وهي:

(أ) لا يزال تعليم مهارات الكتابة يتركز على التعليم الذي يركز على المعلم.
(ب) يواجه الطلاب صعوبة في كتابة الجمل والفقرات العربية بشكل صحيح وسياقي.

(ج) لا تزال وسائط التعليم المستخدمة تقليدية ولم تستفيد على النحو الأمثل من التكنولوجيا الرقمية.

(د) لا يوجد تطبيق لتعليم اللغة العربية متاح يساعد على وجه التحديد في تحسين مهارات الكتابة.

(هـ) لا يزال استقلال تعليم الطلاب منخفضاً لأنه لا توجد وسائط تعليمية تفاعلية ومثيرة للاهتمام.

و) لم يتم إجراء تقييم مهارات الكتابة بشكل منهجي ومستمر مما أدى إلى صعوبة قيام المعلمين بمراقبة تطور قدرات الطلبة مع مرور الوقت.

٢. حدود البحث

ولكي يكون هذا البحث أكثر استهدافاً وليس توسيعاً، قام الباحث بقصر نطاق البحث على النحو التالي:

١) يركز هذا البحث على تطوير تطبيق لتعلم اللغة العربية يستند إلى *Android*

باستخدام *Flutter* و *Visual Studio Code*

٢) تركز المواد التي تم تطويرها على مهارات الكتابة في تعليم اللغة العربية في المدرسة الهداية الثانوية المهنية شربون.

٣) يتضمن التطبيق المطور فقط الميزات الأساسية لتعليم الكتابة، مثل تمارين كتابة الحروف والكلمات والجمل البسيطة، بالإضافة إلى التقييم التلقائي.

٤) تم إجراء تجربة محدودة على طلاب فصول معينة في المدرسة الهداية شربون كموضوع بحثي.

٥) يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (*R&D*) مع نموذج تطوير *ADDIE*، والذي يتضمن مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

٣. أسئلة البحث

بناءً على الأهداف التي تم تحديدها، تمت صياغة أسئلة هذا البحث على النحو التالي:

١) ما هي احتياجات الطلاب والمعلمين من وسائل التعليم الرقمية لتحسين مهارات الكتابة باللغة العربية في المدرسة الهداية شربون؟

٢) كيف عملية تطوير تطبيق *Arabic Learning* لتعلم اللغة العربية قائم على *ADDIE* والذي يركز على تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب في المدرسة

الهداية الثانوية المهنية بمدينة شربون؟

٣ (ما مدى فاعلية تطبيق "Arabic Learning" القائم على نظام الأندرويد في تنمية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة شربون ؟

ج. تفاصيل التطوير

١. أهداف التطوير

هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير الذي يهدف إلى إنتاج منتجات في شكل تطبيقات *Arabic Learning* لتعليم اللغة العربية القائمة على *Flutter*. وتتمثل أهداف هذا التطور فيما يلي:

أ. تحليل احتياجات الطلاب والمعلمين من الوسائل التعليمية الرقمية التي تدعم تحسين مهارة الكتابة باللغة العربية في المدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة شربون.

ب. تطوير تطبيق "Arabic Learning" لتعليم اللغة العربية القائم على نموذج ADDIE باستخدام إطار *Flutter* ، والذي يركز على تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة شربون.

ج. قياس مدى فاعلية تطبيق "Arabic Learning" القائم على نظام الأندرويد في تنمية مهارة الكتابة لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الهداية الثانوية المهنية بمدينة شربون.

٢. مواصفات المنتج

المنتج الذي تم تطويره في هذه الدراسة هو في شكل تطبيق *Android* لتعليم اللغة العربية قائم على *Flutter* مصمم كوسيلة تفاعلية لتحسين مهارات الكتابة لدى طلاب المدرسة الهداية شربون. يتم شرح مواصفات المنتجات المنتجة على النحو التالي:

١. اسم التطبيق: *Arabiclearning* التعلم التفاعلي

٢. النظام الأساسي: *Android* (تم تطويره باستخدام *Flutter Framework* عبر *Visual Studio Code*).

٣. الهدف الرئيسي: مساعدة الطلاب على تحسين مهاراتهم في الكتابة باللغة العربية من خلال التمارين التفاعلية وأدلة الكتابة والتقييمات الآلية.

٤. لغة البرمجة: سهم Dart

٥. واجهة المستخدم: استخدام مفاهيم التصميم البسيطة والحديثة والتعليمية. الألوان السائدة هي الأزرق الفاتح والأبيض مما يعكس الفروق الدقيقة الإسلامية والأكاديمية

٦. الميزات الرئيسية للتطبيق:

- أ. الشاشة الرئيسية: يعرض القائمة الرئيسية والتنقل إلى جميع الميزات.
- ب. المواد التعليمية: تحتوي على مواد تمهيدية ومفردة ونحوية، مصحوبة بتمارين وتقييمات كتابية تشمل قواعد الكتابة الأساسية، وبنية الجملة، وأمثلة لنصوص كتابة بسيطة. تمارين الكتابة، يوفر أنشطة الكتابة التفاعلية، مثل نسخ الحروف وتأليف الكلمات وتكوين الجمل العربية.
- ج. التقييم التلقائي: يمكن للطلاب العمل على الأسئلة ومعرفة النتائج على الفور (صواب / خطأ ونتيجة).
- د. تعليمات الاستخدام (مساعدة): دليل سريع لاستخدام التطبيق.
- هـ. الملف الشخصي وحول التطبيق: يحتوي على معلومات حول مطور البرامج والغرض من إنشاء التطبيق.
٧. الخصائص التقنية: يمكن تشغيله على أجهزة Android التي تحتوي على الإصدار ٨,٠ (Oreo) على الأقل. حجم التطبيق حوالي ٢٠-٥٠ ميجابايت. لا يلزم الاتصال بالإنترنت للوصول إلى المادة الرئيسية (وضع عدم الاتصال).
٨. المستخدمون المستهدفون: طلاب الصف العاشر في المدرسة الهداية شربون. معلمو اللغة العربية كرفقاء في عملية التعلم القائم على التكنولوجيا.

٣. فوائد التطوير

من المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث والتطوير فوائد نظرية وعملية في مجال تعليم اللغة العربية ، لا سيما في تطوير وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا.

(١) الفوائد النظرية

من المتوقع أن يساهم هذا البحث في تطوير نظرية وممارسة تعليم اللغة العربية ، خاصة في مجال مهارات الكتابة. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن لنتائج هذه الدراسة إثراء دراسة تطبيق التعليم متعدد الوسائط ونظرية التعلم الموجه ذاتيا في تطوير الوسائط الرقمية المستندة إلى *Android* باستخدام *Flutter*.

(٢) الفوائد العملية

أ. للطلاب

يمكن أن يكون التطبيق الذي تم تطويره وسيلة للدراسة الذاتية مثيرة للاهتمام وتفاعلية وسهلة الاستخدام لتحسين مهارات الكتابة باللغة العربية وتعزيز دافع التعليم.

ب. للمعلمين

يمكن استخدام هذا التطبيق كوسيط مساعد في عملية تعليم اللغة العربية ، خاصة في مهارات الكتابة ، بحيث يصبح التعلم أكثر تنوعا وكفاءة وبما يتوافق مع تطور تكنولوجيا التعليم.

ج. للمدارس

يمكن أن يكون هذا المنتج التطبيقي ابتكارا تعليميا قائما على التكنولوجيا في البيئة المدرسية ، ويدعم برامج رقمنة التعليم ، ويحسن جودة تعلم اللغة العربية في المدرسة الهداية شربون.

د. للباحث القادم

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعا وأساسا لتطوير وسائط التعليم القائمة على التكنولوجيا حول جوانب أخرى من مهارات اللغة العربية، مثل الاستماع

والتحدث الكلام والقراءة. وبالتالي، من المتوقع أن تكون نتائج هذا البحث قادرة على تقديم مساهمة حقيقية في ابتكارات تعلم اللغة العربية القائمة على التكنولوجيا في العصر الرقمي.

٤. مسلمات التطوير

١. من المفترض أن يساعد تطوير تطبيق تعليم اللغة العربية المستند إلى *Android* الطلاب على تحسين مهاراتهم في الكتابة من خلال تمارين تفاعلية ومستقلة.
٢. يمتلك طلاب المدرسة الهداية شربون أجهزة *Android* كافية وقادرون على تشغيل تطبيقات التعليم بشكل جيد.
٣. يرغب معلمو اللغة العربية في المدرسة في استخدام هذا التطبيق ودمجها كوسيلة داعمة في عملية التعليم.
٤. من المفترض أن تكون المواد المقدمة في التطبيق ، مثل المقدمات والفروقات والقواعد وتمارين الكتابة والتقييمات ، وفقا لمستوى قدرة الطالب واحتياجاته.
٥. يعتبر استخدام الوسائط الرقمية قادرا على زيادة دافع الطلاب للتعلم بسبب تقديم مواد مثيرة للاهتمام ويمكن الوصول إليها.
٦. سيعمل التطبيق المطور بشكل صحيح دون الحاجة إلى اتصال مستمر بالإنترنت (وضع عدم الاتصال) ، لذلك يمكن استخدامه في ظروف مختلفة.
٧. تتبع عملية تطوير التطبيق الخطوات المنهجية لنموذج التطوير المحدد لإنتاج منتج صالح وعملي وفعال.