فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها

The effectiveness of electronic language games in developing the vocabulary of non-Arabic language learners and the trend towards it

إعداد

د. أنس بن حسين بن أحمد آل علي

الأستاذ المساعد بمعهد تعليم اللغة العربية

بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

مجلة الدراسات التربوية والانسانية. كلية التربية. جامعة دمنهور.

المجلد الخامس عشر – العدد الرابع – الجزء الرابع (أ) - لسنة 2023

فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها.

د. أنس بن حسين بن أحمد آل علي

المستخلص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها، والكشف عن دلالة الفروق بين المجموعات تعزى لصالح الألعاب اللغوية الإلكترونية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وقام الباحث بتطبيق استبانة على (60) طالبًا من طلاب معهد تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، وأظهرت نتائج البحث أن هناك اتجاهات إيجابية لدى عينة طلاب معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات بمتوسط حسابي (3.70)، وتمثلت أكبر الاتجاهات نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في "تؤدي الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى تنشيط تفكيري وتنمية مهاراتي"، و"أحب أن يكون لدي مجموعة من المواقع والتطبيقات اللغوية الإلكترونية"، كما أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا في الفروق في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها تعزى لاختلاف المستوى الدراسي في صالح طلاب المستوى السادس.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب اللغوية الإلكترونية، المفردات، متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها

The Effectiveness of Electronic Language Games in Developing Vocabulary for Non-Arabic Language Learners and the Attitude towards it.

Dr. Anas bin Hussein bin Ahmed Al Ali,
Assistant Professor at the Arabic Language Teaching Institute at the Islamic University of Madinah.

Abstract

The study aimed to reveal the effectiveness of the use of electronic language games in developing vocabulary among non-native Arabic learners and the trend towards it, and to reveal the significance of the differences between groups attributed to the advantage of electronic language games. of the students of the Institute of Teaching Arabic Language at the Islamic University of Madinah, and the results of the research showed that there are positive trends among a sample of students of the Institute of Teaching Arabic Language for Non-Native Speakers at the Islamic University of Madinah towards employing electronic language games in developing vocabulary with an arithmetic average of (3.70) , The biggest trends towards employing electronic language games were represented in "electronic language games activate my thinking and develop my skills", and "I like to have a set of electronic language sites and applications". The vocabulary development of non-native Arabic learners and their attitudes towards it is due to the difference in the academic level in favor of the sixth level students.

key words:
Electronic language games, vocabulary, learners of Arabic as non-native speakers.

مقدمة البحث

تعدّ الألعاب اللغوية الإلكترونية من الأنشطة المهارية والتفاعلية لمتعلمي اللغة العربية، كما تسهم في تنمية الجوانب العقلية والفكرية لدى المتعلم، وتزيد من دافعيته، وتجعل إقباله على تعلم المهارات اللغوية بشكل عام، واكتساب المفردات بشكل خاص بشغف، وذلك لكونها ممتعة ومسلّية وشيّقة، وتضفي جوّا من المرح، وعدم الملل. وتسهم في إضفاء جوّ التنافس بين المتعلّمين.

ولا يخفى علينا أهمية اكتساب المفردات للمتعلمين الناطقين وغير الناطقين بالعربية، فهي اللبنة الأساسية في التعليم، وهي السلاح الأكبر إلى التحدث، والسبيل إلى الطلاقة اللغوية، لذا كان من الضروري الاهتمام بها في التعلّم.

مشكلة البحث:

تتمثل مشكلة البحث في الصعوبة التي يواجهها متعلمو اللغة العربية الناطقين بغيرها في اكتساب المفردات سواء أكان اكتسابها عن طريق كتاب تعليمي غير مصور وهو الحاصل في بعض معاهد تعليم اللغة العربية، أو كان عن طريق التعلم الذاتي، أو التعلم بالطرق التقليدية، وقد لمس الباحث الصعوبة التي يواجهها متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من خلال خبرته في مجال تدريسه لهم، فقد لاحظ أنهم يجدون صعوبة في اكتساب المفردات، الأمر الذي جعل المتعلمين يجدون صعوبة في التحدث، وصعوبة في الطلاقة اللغوية، وصعوبة في التواصل بين المتعلمين من ذي الجنسيات المختلفة.

لذا سعى هذا البحث إلى التعرّف عن فاعلية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلّمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

أسئلة البحث:

سعى البحث إلى الإجابة عن السؤال الآتي:

1–ما فاعلية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها بمعهد تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة؟

2-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a=0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة تعزى للألعاب اللغوية الإلكترونية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف إلى:

1-الوقوف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية بمعهد تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة.

2-وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a=0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة تعزى للألعاب اللغوية الإلكترونية.

الإضافة التي قدّمها الباحث في هذا البحث:

تكمن في:

المساهمة في معرفة فاعلية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

مساعدة المعلمين في استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

مساعدة متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها في تنمية المفردات لديهم.

مساعدة واضعي المناهج، والقائمين عليها، في التطرّق لموضوع الأنشطة الصفية واللاصفية، والتي بدورها تثير فاعلية الطلاب كاستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية.

توجيه نظر القائمين على تدريس غير الناطقين بالعربية إلى ضرورة الاهتمام بتعليم المتعلمين وتوجيههم في شتى الطرق؛ لتنمية المفردات لديهم ومن أهمها من وجهة نظر الباحث الانغماس اللغوي، واستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية.

مساعدة متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والمعلمين والمؤسسات التعليمية في الاستفادة من مجموعة تطبيقات الألعاب اللغوية والمواقع الإلكترونية التي تساهم في تنمية المفردات.

منهج البحث:

اتبع الباحث المنهج الوصفي التحليلي.

حدود البحث: يتحدد البحث في الحدود الآتية:

الحدود الموضوعية:

اقتصر البحث في البحث عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها.

الحدود المكانية:

معهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة.

الحدود الزمانية:

طبّق البحث في العام الجامعي 1444هـ.

الحدود البشرية:

طبّق البحث على عينة عشوائية من طلاب معهد تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة.

مصطلحات البحث

الألعاب اللغوية:

تعرّف بأنها: نشاط ووسيط تعليمي يكتسبه الطلاب ويتفاعلون مع أنواعه المختلفة، ويتقيدون بقواعده وأنظمته وشروطه دلالات تعليمية تربوية لأبعاد شخصيتهم العقلية والوجدانية والحركية.[1]

ويعرّفها الباحث إجرائيا:

التنمية:

عرّفت التنمية بأنها: رفع مستوى أداء المتعلمين في مواقف تعليمية مختلفة.[2]

---

[1] الحيلة، محمد، 2003، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة، عمّان، ص37.

[2] شحاته، حسن، والنجار، زينب، 2003، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية، مصر، ص157.

ويعرّفها الباحث إجرائيا بأنها: ارتقاء قدرة متعلم اللغة العربية الناطق بغيرها بمستوى تنمية فهم المقروء، بحيث يظهر أثر تلك التنمية في ارتفاع مستوى أدائهم باستخدام استراتيجية خريطة القصة.

المفردات:

عرّفت: أنها المفردة اللفظية أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى، سواء أكانت فعلا أو اسما أو أداة.[3]

ويعرّفها الباحث إجرائيا: المفردات هي مجموعة من الكلمات تزداد عادة مع الممارسة اللغوية، وهي عبارة عن أداة أساسية للاتصال واكتساب المعرفة لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

أولًا: الإطار النظري:

المبحث الأول: الألعاب اللغوية الإلكترونية وتنمية المفردات لمتعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى:

الألعاب اللغوية وسيلة يستخدمها المعلم لإضفاء جو من المتعة في تعليم غير الناطقين بالعربية، وتحفز الاستجابة لديهم، وهي نوع من التعليم المباشر وغير المباشر وبالأخص في تنمية المفردات.

ويحتاج متعلم اللغة العربية الناطق بلغة أخرى إلى تنويع طرق واستراتيجيات التدريس، ومن أمتعها للمتعلم الألعاب اللغوية الإلكترونية، ومما لا شك فيه أن التنويع حب اللعب شيء فطري لدى الناس؛ لأنه يضفي جوا من الحماس، ويشعل

[3] عبد الغالي، ناصر، وعبدالله، عبدالحميد، 1991، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، دار الغالي، الرياض، ص78.

فيهم التفاعل والحيوية والنشاط والتشويق، وتعزيز للجانب الشخصي والاجتماعي والتعليمي.

واستخدام الألعاب في صفوف تعليم اللغة لا يضيع وقت الدرس وهدفه، ولا يصرف المتعلمين عن درسهم، بل يشرك جميع حواسهم في العملية التعليمية، ويحقق هدفهم في تعلم اللغة بحيوية ومتعة، ويؤهلهم إلى معرفة استخدام اللغة في مواقف الحياة الطبيعية أو شبه الطبيعية؛ ويعزى هذا أن الألعاب اللغوية هي نشاط يتم بين المتعلمين للوصول إلى تحقيق أهداف الدرس الذي يتعلمونه .[4]

وتعد الألعاب اللغوية من أنجح وأقصر الطرق لإتقان اللغة بمهاراتها وعناصرها المختلفة، والتي هي أساس في تعليم اللغة خصوصا للمبتدئين، فنجد المعلمين يعلمون عن طريق الألعاب اللغوية إحدى المهارات اللغوية أو عناصرها؛ للاكتساب، إضافة إلى أن تعلم بعض اللغات قد يكون شاقًا ويحتاج إلى مرونة وتدريب مكثف؛ للوصول إلى استعمال اللغة وتنمية مهاراتها وعناصرها لدى المتعلم .[5]

وتعليم المفردات اللغوية يشكل ركيزة مهمة في تعليم اللغات في جميع مستوياتها ومراحلها، فهي الأداة التي تمكن الطالب من التواصل باللغة وممارستها في بيئتها، وهي القوالب التي تحمل المعنى والدلالة وتؤدي الوظيفة التواصلية، وثمة علاقة طردية بين مخزون المفردات لدى المتعلم والوظائف اللغوية التي يستطيع أداءها، فكلما زاد هذا المخزون؛ زادت قدرته على التعبير عن المواقف التواصلية، منتقلا من

[4] ناصف، عبدالعزيز، 1983، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط1، دار المريخ، الرياض، ص9-48.

[5] رزاق، فاطمة، 2023، فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية تنمية مهارة السماع أنموذجا، مجلد (11)، العدد (1)، ص895.

الخاص الملموس إلى العام المجرد؛ فيشعر بالراحة والثقة عند تداوله مع الآخرين.[6]

كما أن دراسة المفردات يعتبر جزءًا أساسيًا من أسس تدريس المهارات اللغوية، ولابد من مراعاة المعلم مستوى المتعلم في اختيار المفردات، فيقتصر في المفردات التي يستعملها، ويجعل الجانب التطبيقي أوسع، وهذا في المستويات الأولى، فيكون المعلم في هذه المستويات كالممثل في شرح المفردات للمتعلمين، ويستخدم الحوار مع المتعلمين.

ومن الضروري في استخدام المفردات الاهتمام بالتدرج من السهل إلى الصعب، والأولوية، والاهتمام بالكيفية، واختيار الشائع من الكلمات.

المبحث الثاني: أهمية الألعاب اللغوية:

تعدّ الألعاب اللغوية نشاط عقلي مهاري هادف، موجه، ومنظم، ومخطط له، يبذل فيها المتعلمون جهوداً كبيرة من أجل تحقيق الأهداف المتعلقة بمهارات اللغة العربية وعناصرها، وفي موضوعات شتى، ومجالات متنوعة، يشرف عليها المعلم، وتقع ضمن قواعد وأنظمة معينة موصوفة، وتعد وسيلة مناسبة للمعلم والمتعلم في التدريب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.[7]

كما أن الألعاب اللغوية تسهم في تنمية الجوانب العقلية للمتعلمين، ويتمثل أهمية النمو اللغوي في علاقته الكبيرة بالنمو العقلي والاجتماعي والانفعالي.

---

[6] العساف، دلال مُحَمَّد، وعفانة، نور محمود، 2017، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي الأغواط، العدد (60)، ص189.

[7] الحيلة، مُحَمَّد، وغنيم، عائشة، 2002، أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح لأبحاث العلوم الإنسانية، مجلد (2)، العدد (16)، ص87- 110.

وكلما تقدم المتعلم في السن تقدم في تحصيله اللغوي، وفي قدرته على التحكم في استخدام اللغة بطريقة سليمة، ويستقي المتعلم مهاراته من السماع والتقليد من خبراته واتصاله بأهل اللغة أو بالمتعلمين من ذوي المستويات العليا، كما أن المتعلمين الذين يعيشون في بيئات ذات مستويات ثقافية واجتماعية واقتصادية مرتفعة تكون فرص نموهم اللغوي أفضل من الذين يعيشون في بيئات ذات مستويات ثقافية واجتماعية واقتصادية متدنية.[8]

وقد استفادت كثير من برامج تعليم اللغات من تطبيقات الألعاب اللغوية باعتبارها وسيلة جيدة لتعليم اللغة الجديدة، وأثبتت نتائج فعالة لمن يهتمّ بتطوير أنظمة تعليم اللغات[9]، كما تحقق الألعاب أهداف التعلم باستخدامها كأنشطة صفية أو لا صفية.

كما أن الألعاب اللغوية تعدّ من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من المتعلمين على معالجة اللغة في الحوارات، والمحادثات، والقراءة، والتعبير المكتوب .[10]

المبحث الثالث: تطبيقات ومواقع الألعاب اللغوية الإلكترونية:

فحص الباحث App Store و google play وبعض المواقع الإلكترونية؛ لمحاولة جمع جميع المواقع والتطبيقات التي لها علاقة مباشرة وغير مباشرة بتنمية المفردات لدى المتعلم غير الناطق بالعربية؛ تسهيلا لمعلمي اللغة العربية، ويستطيع المعلم من خلال هذه التطبيقات أو المواقع أن يتشاركها مع المتعلمين سواءًا داخل الصف الدراسي أو خارجة كأنشطة صفية وأنشطة لا صفية، وقد جمعت خمسة مواقع غنية بالألعاب الإلكترونية، وثمانية عشر تطبيقا تساعد على تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وهي:

1. موقع الرازي للغة العربية: https://sites.google.com/a/tamra-a.tzafonet.org.il/ahmadhaga/alaab-taalemiya، يحوي مجموعة من الألعاب اللغوية لتنمية المفردات.

---

[8] مرعي، توفيق، وبلقيس، أحمد، 1987، الميسّر سيكولوجية اللعب، عمان، الأردن، دار الفرقان.

[9] الماجستير، أمي حنيفة، 2012، أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، مجلة التجديد بالجامعة الإسلامية العالمية، ماليزيا، مجلد (1)، عدد (2)، ص7.

[10] ناصف، عبدالعزيز، 1980، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض، ط1، ص48.

2.موقع آفاق: https://ar.ofek.cet.ac.il/units/ar/lashon/words.aspx، يحوي مجموعة من الألعاب اللغوية لتنمية المفردات.

3.موقع اللغة العربية: خلود قاسم: https://sites.google.com/a/harob.tzafonet.org.il/985114/3269 يحوي كذلك مجموعة من الألعاب اللغوية لتنمية المفردات.

4.موقع: http://portelem.telem-hit.net، موقع غير عربي، ويمكن من خلاله إنشاء ألعاب إلكترونية لغوية باللغة العربية.

5.موقع: https://www.zondle.com/publicPages/welcome.aspx، ويوجد تطبيقين للموقع في App Store وgoogle play، ويمكن من خلاله إنشاء وتصميم ألعاب لغوية إلكترونية كالكلمة وضدها ومرادفها، وكلمات تتبع للحقل الدلالي، واختيار الكلمة الناقصة حسب السياق.

6.موقع: https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/، موقع غير عربي، ويمكن من خلاله إنشاء ألعاب إلكترونية تنمي مهارة المفردات لدى متعلمي اللغة العربية.

7.موقع: https://wordwall.net/ar-qa/community، موقع عربي، ويحتوي على مجموعة كبيرة من الألعاب اللغوية لتنمية المفردات.

8.موقع: https://www.twinkl.ae/resource/ar-roi-a-25-game، وبه لعبة المفردات الصيفية، يمكن تحميلها بمقابل مالي.

9.موقع: https://www.digitaldialects.com/Arabic.htm، وبه مجموعة من الألعاب التعليمية المتعلقة بالمفردات باللغة العربية.

10.تطبيقات تعلم اللغات مع الجمهور وهي كثيرة، منها: LINGO موجود في App Store وgoogle play.

11.تطبيق: Mondly لتعليم مفردات اللغة العربية وبشكل مبسط وسلس موجودة في App Store وgoogle play.

12.تطبيق: Duolingo وهو تطبيق تفاعلي مصور لتعليم اللغة العربية بشكل مفردات موجودة في App Store و google play.

13.تطبيق لعبة كلمة السر: وهي لعبة شيقة تنمّي وبشكل كبير جدا مجموعة من المفردات لدى المتعلم موجودة في App Store و google play.

14.تطبيق لعبة الكلمات المتقطّعة: وهي كذلك لعبة شيقة تنمّي وبشكل كبير جدا مجموعة من المفردات لدى المتعلم موجودة في App Store و google play.

15.لعبة من سيربح المليون: ويتم تصميمها وإعدادها عن طريق موقع www.kahoot.com، ويكون التصميم عبارة عن مثلا: كلمة ومعناها وتضع أربع خيارات أو المترادفات أو المتضادات....، ويقوم الموقع بتصميمها على شكل لعبة من سيربح المليون.

16.تطبيق لعبة إنسان جماد نبات: وهي لعبة مفيدة جدا لتكوين المفردات وتنميتها لدى المتعلم موجودة في App Store و google play.

17.تطبيق أنمّي (لغتي): وهو تطبيق مرح تفاعلي لتنمية المفردات على موجودة في App Store و google play.

18.تطبيق لعبة تحدّي الكلمات والأحرف المفقودة على موجودة في App Store و google play.

19.تطبيق أتعلم المتضادات: موجودة في App Store فقط.

20.تطبيق قاموس المفردات العربية المصور: موجودة في google play فقط.

21.تطبيق تحدي المرادف: موجودة في App Store فقط.

22.تطبيق زيد في دنيا المفردات: موجودة في App Store فقط.

23.تطبيق عالم المرادفات: موجودة في App Store فقط.

24.تطبيق الضاد لعبة المرادفات: موجودة في App Store فقط.

25.تطبيق لعبة تحدي الضد: موجودة في App Store فقط.

26.تطبيق الضاد لعبة الكلمة: موجودة في App Store فقط.

27.تطبيق الضاد لعبة الأضداد: موجودة في App Store فقط.

28.تطبيق كلمات متقاطعة: موجودة في App Store وgoogle play.

29.لعبة كلمات كراش: موجودة في App Store وgoogle play.

30.لعبة كلمة السر: الجزء الأول متوفر فقط google play، والجزء الثاني متوفر في: App Store و.google play

ثانيًا: الدراسات السابقة:

دراسة رزاق (٢٠٢٣)[11] بعنوان: فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية: تنمية مهارات السماع أنموذجًا، والتي هدفت إلى بيان أهمية الألعاب اللغوية في تعليم مهارات اللغة، وذلك بالربط بين تعلم اللغة والتسلية، فقد صممت الألعاب اللغوية لتحقيق أهداف تعليمية، إذ تستثمر الميل الفطري للعب عند المتعلمين في إحداث تعلّم فاعل ومعزز بالرغبة والحماس، وتم استخدام المنهج الوصفي لإثبات أن الطرق التقليدية في تعليم اللغة لم تعد تؤدي دورها على نحو فعال، الأمر الذي استدعى إيجاد طرق جديدة وفعالة يمكن توظيفها لتساعد في تحسين تعليم اللغة العربية واكتساب مهاراتها.

دراسة عبدالقادر (2022)[12] بعنوان: أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، والتي هدفت إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تكونت مجموعة البحث من (٣٣) تلميذا وتلميذة، وتم استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي، وتم التطبيق على مجموعة البحث باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم القياس البعدي لمهارات القراءة الموسعة، واستخراج النتائج التي أسفرت عن وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠.٠١) بين

[11] رزاق، فاطمة، ٢٠٢٣، فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية: تنمية مهارات السماع أنموذجًا، مخبر المخطوطات الجزائرية في إفريقيا، جامعة أحمد دراية أدرار، مجلد ١١، عدد ١، ٨٨٦-٩٠٢.

[12] عبدالقادر، عبدالرازق مختار محمود، طلبه، أماني حامد مرغني، والزهري، مُحَمَّد محمود حسن، 2022، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، المجلة التربوية لتعليم الكبار، مجلد 4، عدد 2، 213-252.

متوسطي درجات تلاميذ مجموعة البحث فيما بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل وفي كل بعد رئيس على حدة لصالح القياس البعدي.

دراسة المغيرة (2021)[13] بعنوان: فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين المهارات اللغوية للأطفال ذوي متلازمة داون في البيئة السعودية، والتي هدفت إلى التحقق من فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين المهارات اللغوية للأطفال ذوي متلازمة داون من الذكور تم اختيارهم قصديًا من أربعة برامج مخصصة من أطفال البيئة السعودية باستخدام المنهج شبه التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من (20) طفلا من ذوي متلازمة داون في مدرستين من المدارس الخاصة بمدينة الرياض في المملكة العربية السعودية، وأظهرت النتائج فاعلية برنامج الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين المهارات اللغوية (الاستقبالية والتعبيرية) لأطفال المجموعة التجريبية والمحافظة على هذا التحسن بمرور الزمن، حيث أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائي بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس المهارات اللغوية لصالح التطبيق البعدي، وكذلك عدم وجود فروق دالة إحصائي بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس المهارات اللغوية بعد شهر من تطبيق البرنامج.

دراسة الربيحات (2017)[14] بعنوان: فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع الأساسي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من (60) طالبة، وأظهرت النتائج فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، مقارنة بالطريقة الاعتيادية، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدالة (a=0.05) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة لصالح الألعاب اللغوية.

---

[13] المغيرة، حمود بن عبدالله، 2021، فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين المهارات اللغوية للأطفال ذوي متلازمة داون في البيئة السعودية المجلة السعودية للتربية الخاصة، عدد 16، 151.

[14] الربيحات، غدير عبدالله، 2017، فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع الأساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مجلد ١، عدد ٦، ١٧-٣١.

التعليق على الدراسات السابقة:

تم تناول التعليق على الدراسات السابقة وفقا لما اتفقت وما اختلفت به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة من حيث (المنهج، والمجتمع، والأدوات)، وذلك كما يأتي:

أولا: ما اتفقت به الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة (رزاق) في استخدام المنهج الوصفي التحليلي.

كما اختلفت الدراسة الحالية مع جميع الدراسات السابقة في استخدام مقياس الاتجاه أداة للدراسة.

ثانيا: ما اختلفت به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

اختلفت الدراسة الحالية عن جميع الدراسات السابقة في تحديد متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها كمجتمع للبحث، واختلفت الدراسة الحالية عن جميع الدراسات السابقة في الكشف عن توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات بمعهد تعليم اللغة العربية.

ثالثا: ما امتازت به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

بناء على ما سبق من استعراض للدراسات السابقة يرى الباحث أن الدراسة الحالية امتازت عن غيرها فيما يأتي:

1-بيان فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لمتعلمي اللغة العربية للناطقين بغيرها.

2-الكشف عن اتجاهات متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها في استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في التعليم.

3-جمع المواقع الإلكترونية والتطبيقات لجوال الآيفون ومستخدمي (google play) والمتعلقة بشكل مباشر وغير مباشر بتنمية المفردات.

مدى استفادة الباحث من الدراسات السابقة:

- بناء الإطار النظري للدراسة.
- بناء أدوات الدراسة.
- بناء مقياس الاتجاه نحو الألعاب اللغوية الإلكترونية.

– تفسير النتائج التي توصلت إليها الدراسة مع نتائج الدراسات السابقة.

الفصل الثالث: إجراءات البحث الميدانية

تناول هذا الفصل إجراءات البحث الميدانية، حيث يعرض منهج البحث وأهدافه، وتحديد المجتمع وطريقة اختيار العيّنة، وبناء الأداة، والتحقق من صدقها وثباتها، ثم أساليب المعالجة الإحصائية التي تمّ استخدامها في تحليل النتائج.

أولا: منهج البحث

اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي لتناسبه مع أهداف البحث الحالية، حيث تهدف إلى الكشف عن فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها، والكشف عن دلالة الفروق في استجابات عينة البحث، الأمر الذي يتطلب استطلاع آراء أفراد العينة، ثم جمع البيانات وتحليلها ومناقشتها والخروج بنتائج يمكن تعميمها على مجتمع البحث.

ثانيا: مجتمع البحث وعينته

تكوّن مجتمع البحث من طلاب المنح بمعهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة في العام الدراسي 1444هـ/2023م، وقد تم أخذ عينة عشوائية بلغ عددها (60) طالباً لتطبيق البحث عليها.

ثالثا: أداة البحث: تم إعداد استبانة لتحقيق أهداف البحث وذلك باتّباع الخطوات التالية:

1–تحديد الهدف من الاستبانة: هدفت الاستبانة إلى الكشف عن توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها.

2–مصادر بناء الاستبانة: تم بناء الاستبانة بعد الرجوع إلى الأدبيات النظرية ذات العلاقة بموضوع توظيف الألعاب الالكترونية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، والاطلاع على الأدوات المستخدمة في الدراسات السابقة، مثل دراسة رزاق (٢٠٢٣) وعبدالقادر (2022) والمغيرة (2021).

3-الاستبانة في صورتها الأولية: تكونت الاستبانة في صورتها الأولية من (19) عبارة تقيس توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها.

4-صدق الاستبانة: تمّ التأكد من صدق الاستبانة من خلال اتّباع الطرق التالية:

أ-الصدق الظاهري: تم عرض الاستبانة على لجنة التحكيم لإبداء ملاحظاتهم حول مدى مناسبة العبارات التي وردت فيها وأهميتها وسلامتها اللغوية، وما يرون حذفه أو إضافته أو تعديله. وفي ضوء ملاحظات المحكمين، تم الإبقاء على جميع العبارات حيث حظيت بنسب اتفاق80% فأكثر، وإجراء ما وجّه إليه المحكمون من تعديلات في الصياغات اللغوية للعبارات. ويستعرض الجدول التالي نسبة الاتفاق بين المحكمين حول عبارات الاستبانة.

جدول (1) نسب اتفاق المحكمين على عبارات الاستبانة

توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية والاتجاه نحوها					
العبارة	نسبة الاتفاق	العبارة	نسبة الاتفاق	العبارة	نسبة الاتفاق
1	%100	8	%90	14	%100
2	%100	9	%100	15	%100
3	%100	10	%100	16	%90
4	%100	11	%90	17	%90
5	%90	12	%90	18	%100
6	%100	13	%100	19	%90
7	%100				

يتضح من الجدول السابق أن نسب الاتفاق بين المحكمين على عبارات الاستبانة تراوحت في مجملها بين(90% - 100%)، مما يؤيد بقائها كعبارات صادقة للوفاء بالهدف من الاستبانة المستخدمة، كما تم إجراء تعديلات على الصياغات اللغوية

لبعض عبارات الأداة، مثل العبارة(أصاب بالملل والضجر عند متابعتي للعبة وقتا طويلا) التي أصبحت بعد التعديل (أصاب بالملل والضجر عندما أقصي وقتًا طويلًا في اللعب.)، والعبارة (تصيبني الألعاب اللغوية الإلكترونية بشد الذهن والتوتر للجلوس ساعات طويلة) التي أصبحت بعد التعديل(تصيبني الألعاب اللغوية الإلكترونية بشد الذهن والتوتر لأنها تحتاج وقتًا طويلًا)، والعبارة (أفضل الألعاب اللغوية الإلكترونية كبديل للخروج من الملل في تعلمي للغة) التي أصبحت بعد التعديل(أفضل الألعاب اللغوية الإلكترونية لأنها تقضي على الملل في تعلمي للغة).

ب–الاتساق الداخلي للاستبانة: تم حساب الاتساق الداخلي للاستبانة بتطبيقها على عينة استطلاعية قوامها (15) طالباً بمعهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، ثم تم حساب معامل الارتباط بيرسون Pearson Correlation بين كل عبارة والمحور الفرعي الذي تنتمي إليه، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (2) معامل الارتباط بيرسون Pearson Correlation بين كل عبارة ودرجة الأداة ككل

توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية والاتجاه نحوها					
العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط
1	.613**	8	.479**	14	.727**
2	.652**	9	.549**	15	.599**
3	.716**	10	.420**	16	.705**
4	.668**	11	.496**	17	.603**
5	.646**	12	.603**	18	.658**
6	.662**	13	.439**	19	.618**
7	.491**				

** دالة عند مستوى 0.01

يشير الجدول السابق إلى أنّ قيم الارتباط بين عبارات المنتمية للمقياس ودرجة المقياس ككل تراوحت بين (0.420) كأدنى معامل ارتباط و(0.727) كأعلى معامل ارتباط، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01). وتشير النتائج السابقة إلى تمتع الأداة بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

5-ثبات الاستبانة: تم قياس الثبات لكل محور من محاور الاستبانة، بواسطة معامل الثبات ألفا كرونباخ، والجدول (4) يوضح ذلك:

جدول (3)

الثبات لكل عبارات من عبارات الأداة في حال حذف درجة المفردة

توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية والاتجاه نحوها					
العبارة	معامل الثبات	العبارة	معامل الثبات	العبارة	معامل الثبات
1	0.889	8	0.895	14	0.885
2	0.887	9	0.891	15	0.889
3	0.885	10	0.895	16	0.886
4	0.887	11	0.893	17	0.889
5	0.888	12	0.889	18	0.887
6	0.887	13	0.895	19	0.888
7	0.894	-		-	-
الثبات للأداة			0.895		

يتضح من الجدول السابق أنّ المقياس يتمتع بقدر مرتفع من الثبات، حيث بلغت قيمة الثبات للأداة ككل (0.895)، وتراوحت في العبارات بين (0.885)، و(0.895)، ويعد معامل ثبات ألفا كرونباخ المساوي (0.700) مقبولاً بشكل عام كأقل قيمة مرغوبة للمعامل، مما يشير إلى إمكانية ثبات النتائج المستفادة منها، وتعميمها على مجتمع البحث.

6-الاستبانة في صورتها النهائية: تكوّنت الاستبانة في صورتها النهائية من (19) عبارة تقيس توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها، وهي المرقمة من (1-19).

7-تصحيح الاستبانة ومعيار الحكم: صيغت جميع العبارات في الاتجاه الموجب بحيث تدل الدرجة المرتفعة على ارتفاع درجة الموافقة وتدل الدرجة المنخفضة على انخفاض تلك الدرجة، وتكون الإجابة عن العبارات عن طريق اختيار المستجيبين بين إحدى خمس بدائل موجودة أمام كل عبارة، وتتمثل هذه البدائل فيما يلي: (موافق بشدة) تأخذ خمس درجات، (موافق) تأخذ أربع درجات، (محايد) تأخذ ثلاث درجات، (غير موافق) تأخذ درجتين، (غير موافق بشدة) تأخذ درجة واحدة.

وتمّ استخدام المعيار التالي لقياس توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها، وذلك بتحديد طول خلايا مقياس خماسي، وحساب المدى (5-1=4)، وتقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الخلية، أي (4÷5=0.80)، ثم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (بداية المقياس وهي واحد صحيح)، وذلك لتحديد الحدّ الأعلى لهذه الخلية. ويمكن تحديد المتوسطات المرجحة لغايات البحث على النحو التالي:

جدول (4) المتوسطات الحسابية المرجحة لغايات البحث

المتوسط المرجح	الاتجاه
من 1 إلى 1.80	**غير موافق بشدة**
من 1.81 إلى 2.60	**غير موافق**

من 2.61 إلى 3.40	محايد
من 3.41 إلى 4.20	موافق
من 4.21 إلى 5	موافق بشدة

رابعا: خطوات جمع البيانات:

تم تنفيذ البحث وفقًا للخطوات والإجراءات التالية:

1-الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع البحث لتكوين خلفية مرجعية واسعة عن موضوع البحث.

2-إعداد الاستبانة بصورتها الأولية.

3-إعداد الاستبانة بصورتها النهائية بعد التحقق من مؤشرات صدقها وثباتها من خلال عرضها على لجنة التحكيم، وتطبيقها على عينة استطلاعية لاستخراج قيم معاملات الثبات، والاتساق الداخلي.

4-تصميم الاستبانة إلكترونياً عن طريق تطبيق Google Drive وذلك لتطبيقها على المتعلمين بمعهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها.

5-تم التوضيح لعينة البحث من خلال خطاب موجه ومرفق بالرابط الالكتروني – الغرض من البحث، وطريقة الإجابة عن عباراتها، وأن هذه الاستجابات لن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي فقط.

6-تم الانتهاء من تطبيق الأداة على الطلاب بمعهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في الفصل الثاني من العام الدراسي1444هـ/2023م في مدة أسبوعين، وقد اتسم المستجيبون بالتعاون والجدية في الإجابة.

7-بلغ عدد الاستبانات الصالحة للتحليل (60) استبانة.

8-جمع البيانات وإدخالها إلى الحاسب الآلي؛ تمهيدًا لإجراء معالجة البيانات إحصائيًا باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS)، واستخلاص

النتائج وتحليلها وتفسيرها في فصل خاص استنادًا لما تم التوصل إليه من نتائج.

خامسا: أساليب المعالجة الإحصائية:

تمّ استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) الإصدار (22)، لتحليل البيانات وفقاً لمشكلة البحث وتساؤلاتها، وقد تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

-معامل ارتباط بيرسون Pearon Correlation للتأكد من صدق الاستبانة.

-ألفا كرونباخ Cronbach' Alpha للتأكد من ثبات الاستبانة.

-المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، لقياس فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات والاتجاه نحوها.

-اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه anova للكشف عن دلالة الفروق في فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها تعزى لاختلاف المستوى الدراسي.

الفصل الرابع: نتائج البحث الميدانية ومناقشتها

هدف البحث إلى الكشف عن توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم. وفيما يلي نتائج البحث الميدانية التي أسفر عنها تحليل البيانات، ومناقشتها وتفسيرها، والوصول للاستنتاجات المتعلقة بموضوع البحث، وذلك على النحو التالي:

الإجابة عن السؤال الأول:

نص السؤال الأول للدراسة على ما يلي: ما توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها؟

وللإجابة عن هذا السؤال، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، والاتجاه، والترتيب، لكل عبارة منتمية لمقياس الاتجاهات، وللمقياس ككل.

جدول (5)

فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة واتجاهاتهم مرتبة تنازلياً

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
1	تؤدي الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى تنشيط تفكيري وتنمية مهاراتي.	30	22	4	2	2	4.27	0.97	موافق بشدة	1
		50.0%	36.7%	6.7%	3.3%	3.3%				
4	أحب أن يكون لدي مجموعة من المواقع	30	21	5	2	2	4.25	0.99	موافق بشدة	2
		50.0%	35.0%	8.3%	3.3%	3.3%				

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
	والتطبيقات اللغوية الإلكترونية.									
14	أشعر أن الألعاب اللغوية الإلكترونية تزيد من تشجيعي وحماسي لدراسة اللغة.	24 40.0%	26 43.3%	7 11.7%	1 1.7%	2 3.3%	4.15	0.94	موافق	3
16	أختار الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لتعلمي.	22 36.7%	30 50.0%	4 6.7%	3 5.0%	1 1.7%	4.15	0.88	موافق	4
15	أتعلم من أخطائي أثناء لعبي للألعاب اللغوية الإلكترونية.	27 45.0%	20 33.3%	6 10.0%	5 8.3%	2 3.3%	4.08	1.09	موافق	5

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
3	أجد ضرورة إدخال الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى المناهج المدرسية.	23	19	11	6	1	3.95	1.06	موافق	6
		38.3%	31.7%	18.3%	10.0%	1.7%				
17	أثق باختيار معلمي للعبة الإلكترونية المفيدة لي.	17	27	10	4	2	3.88	1.01	موافق	7
		28.3%	45.0%	16.7%	6.7%	3.3%				
2	أفضل الألعاب اللغوية الإلكترونية على الدروس التقليدية.	22	17	12	8	1	3.85	1.12	موافق	8
		36.7%	28.3%	20.0%	13.3%	1.7%				
5	أفضل اللعب مع الأصدقاء	19	21	12	5	3	3.80	1.13	موافق	9
		31.	35.	20.	8.3	5.0				

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
	على الألعاب اللغوية الإلكترونية.	7%	0%	0%	%	%				
19	أشعر بالمتعة والتحفيز أثناء ممارستي للألعاب اللغوية الإلكترونية.	17	20	16	4	3	3.73	1.10	موافق	10
		28.3%	33.3%	26.7%	6.7%	5.0%				
9	أفضل خضوع جميع الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى المراقبة قبل لعبها.	13	25	15	5	2	3.70	1.01	موافق	11
		21.7%	41.7%	25.0%	8.3%	3.3%				
12	أفضل الألعاب	18	22	5	14	1	3.70	1.18	موافق	12

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
	اللغوية الإلكترونية لأنها تقضي على الملل في تعلمي للغة.	30.0%	36.7%	8.3%	23.3%	1.7%				
18	أحدد وقتا للألعاب الإلكترونية باعتبارها نشاطًا غير صفي.	16 26.7%	18 30.0%	13 21.7%	10 16.7%	3 5.0%	3.57	1.20	موافق	13
10	أشعر أني أقلّ مهارة من أقراني في الصف نتيجة ممارسة الألعاب.	15 25.0%	18 30.0%	13 21.7%	13 21.7%	1 1.7%	3.55	1.14	موافق	14
8	أصاب بالملل والضجر	19 31.7%	14 23.3%	9 15.0%	13 21.7%	5 8.3%	3.48	1.36	موافق	15

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
	عندما أقصي وقتًا طويلًا في اللعب.									
15	أرى أن الألعاب اللغوية الإلكترونية تؤثر سلبًا على دراستي.	18 30.0%	14 23.3%	6 10.0%	19 31.7%	3 5.0%	3.42	1.34	موافق	16
11	تصيبني الألعاب اللغوية الإلكترونية بشد الذهن والتوتر لأنها تحتاج وقتًا طويلًا.	9 15.0%	19 31.7%	11 18.3%	19 31.7%	2 3.3%	3.23	1.16	محايد	17
17	أميل إلى ممارسة الألعاب اللغوية	9 15.0%	9 15.0%	15 25.0%	18 30.0%	9 15.0%	2.85	1.29	محايد	18

رقم	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب
	الإلكترونية أكثر من مدارسة الكتاب التعليمي.									
13	أرى أن الألعاب اللغوية الإلكترونية غير مجدية في التعليم.	8 13.3%	8 13.3%	10 16.7%	28 46.7%	6 10.0%	2.73	1.22	محايد	19
المتوسط العام لمقياس الاتجاهات نحو توظيف الألعاب الالكترونية في تعليم المفردات							**3.70**	**0.65**	**موافق**	

تظهر بيانات الجدول السابق ما يلي:

- أن هناك اتجاهات إيجابية بدرجة كبيرة لدى عينة طلاب معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات، حيث بلغ متوسط استجاباتهم على عبارات المقياس (3.70)، وانحراف معياري (0.65)، وهو يقع في مجال استجابة "موافق"، وتراوحت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور بين (4.27) و(2.73).

▪تفسير النتائج ومناقشتها:

يستخلص الباحث من خلال النتائج السابقة أن هناك اتجاهات إيجابية لدى طلاب معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها نحو توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعلم المفردات لدى متعلمي اللغة العربية، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء التخطيط المدروس والإعداد الجيد لدى معلمي اللغة العربية للناطقين بغيرها لتوظيف الألعاب الالكترونية اللغوية في تعليم المفردات لدى متعلمي اللغة العربية للناطقين بغيرها، وحرصهم على التنويع فيها، ومراعاتهم لخصائصهم ومستوياتهم المعرفية ورغباتهم وميولهم، الأمر الذي كان له أثر إيجابي في اتجاهاتهم نحوها. وتتفق النتائج مع نتائج دراسة رزاق (٢٠٢٣) وعبدالقادر (2022) والمغيرة (2021) والربيحات (2017) التي أظهرت فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تنمية المهارات اللغوية للمتعلمين.

ويتضح هذا الأثر في اتجاهات الطلاب، خصوصاً في موافقتهم بشدة على كون الألعاب اللغوية الإلكترونية كما هو في البند (1)"تؤدي إلى تنشيط تفكيرهم وتنمية مهاراتهم": والبند (4)"محبتهم في أن يكون لديهم مجموعة من المواقع والتطبيقات اللغوية الإلكترونية" وهذه النتيجة يمكن تفسيرها في ضوء ما تتضمن الألعاب الالكترونية اللغوية من تمرينات متنوعة، وهذه النتائج يمكن تفسيرها في ضوء ما تتضمنه الألعاب اللغوية الالكترونية من أنشطة وتمرينات متنوعة تتناسب مع ما يمتلكه المتعلمون من قدرات لغوية، ويمكن من خلالها تنمية المفردات اللغوية لديهم، كما يرجع ذلك إلى حرص المعلمين على استخدام ألعاب الكترونية لغوية يمكن من خلالها تنمية مهارات التفكير ولا تركز فقط على الحفظ، وتجعل المتعلم نشطاً

ومتفاعلاً في العملية التعليمية، وتنمي مهارات القراءة والكتابة والتحدث والسماع لدى الطلاب، إلى جانب اهتمام المعلمين بمراعاة حاجت الطلاب واهتماماتهم عند تحديد واختيار الألعاب الالكترونية اللغوية بآرائهم وميولهم ورغباتهم، مما عزز من الثقة المتبادلة بين المعلمين والطلاب، وثقة الطلاب في القدرات والمهارات التدريسية للمعلمين، وعزز من تقبل المتعلمين لها وحماستهم تجاهها، وهو ما يؤكده البند (17)" أثق باختيار معلمي للعبة الإلكترونية المفيدة لي".

كما أن تأكيد المتعلمين على محبتهم في أن يكون لديهم مجموعة من المواقع والتطبيقات اللغوية الإلكترونية يعكس تلمسهم لفوائدها وإسهامها في تحسين فهمهم واستيعابهم للمفردات اللغوية، وتحسين تعلمهم للغة العربية، كما يعكس ذلك ما وجدوه في هذه الألعاب الالكترونية اللغوية من تلبيتها لاحتياجاتهم ومراعاتها لرغباتهم وميولهم ومراعاتها للفروق الفردية بينهم، إلى جانب ما تتضمنه من عوامل الجذب والتشويق والحماس، وتبعدهم عن السآمة والملل الذي قد يشعرون به في غياب الإبداع والتجديد في طرق ووسائل تعليم اللغة العربية، كما تشجعهم على المشاركة الفاعلة في العملية التعليمية، وتجنبهم العزلة والخجل، وضعف الدافعية في التعلم، وهذا ما تؤكد إجابات الطلاب على البند رقم (14)،"أشعر بأن الألعاب اللغوية الإلكترونية تزيد من تشجيعي وحماسي لدراسة اللغة"، والبند (3)" أجد ضرورة إدخال الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى المناهج المدرسية"، والبند (2)" أفضل الألعاب اللغوية الإلكترونية على الدروس التقليدية"، والبند (19) "أشعر بالمتعة والتحفيز أثناء ممارستي للألعاب اللغوية الإلكترونية"، والبند (12) "أفضل الألعاب اللغوية الإلكترونية لأنها تقضي على الملل في تعلمي للغة"، والبند (16) "أختار الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لتعلمي". وتتوافق هذه النتائج دراسة رزاق (٢٠٢٣) التي

أظهرت فوائد الألعاب اللغوية الالكترونية وكونها تستثمر الميل الفطري للعب عند المتعلمين في إحداث تعلّم فاعل ومعزز بالرغبة والحماس.

كما يظهر من تحليل النتائج أن المتعلمين لديهم مستوى من الوعي بمعايير وضوابط توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات، ويظهر ذلك جلياً في البند رقم (9)"أفضل خضوع جميع الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى المراقبة قبل لعبها"، حيث إن هناك اتجاه "موافق" حيال هذا البند، مما يشير إلى إدراك المتعلمين لما تتضمنه بعض الألعاب اللغوية الالكترونية المنتشرة في مواقع الانترنت من مخالفات عقدية صريحة أو تضمنها محتويات لا أخلاقية، مما يؤكد أهمية خضوع محتوى تلك الألعاب اللغوية إلى المراقبة قبل توظيفها في تعليم المفردات، وعدم الأخذ بها على إطلاقه. كما يظهر وعي الطلاب بأهمية توظيف الألعاب الالكترونية من خلال تخصيهم أوقات محددة واستخدامهم المتوازن للألعاب اللغوية الالكترونية، ويظهر ذلك في البند (18)"أحدد وقتاً للألعاب الإلكترونية باعتبارها نشاطًا غير صفي"، حيث إن هناك اتجاه "موافق" في هذا البند، مما يشير إلى أن الطلاب يهتمون بتحديد أوقات للرجوع إلى هذه الألعاب اللغوية خارج الصف، والاستفادة منها في زيادة تعلمهم للمفردات.

وعلى الرغم مما الاتجاه الإيجابي العام لدى الطلاب تجاه توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات، إلا أن ذلك لم يمنع وجود بعض التصورات السلبية فيما يتعلق بتأثيرها على علاقاتهم الاجتماعية، حيث إن هناك اتجاه "موافق" نحو البند (6)"أفضل اللعب مع الأصدقاء على الألعاب اللغوية الإلكترونية"، وقد يرجع ذلك إلى ميل المتعلمين إلى اقتصار توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية على حياتهم الأكاديمية، وأنها لا يمكن أن تلبي احتياجاتهم وخصائصهم الاجتماعية في

هذه المرحلة التي يميلون فيها إلى تكوين الصداقات التي يجدون فيها متنفساً يقلل من حدة الشعور بالغربة بسبب البعد عن أهلهم وأوطانهم، ويقلل من شعورهم بالعزلة في المجتمع.

كما أظهر بعض المتعلمين شعورهم بقلة اكتسابهم للمهارات اللغوية مقارنة بزملائهم بسبب ممارسة الألعاب، حيث أشار البند (10)" أشعر أني أقلّ مهارة من أقراني في الصف نتيجة ممارسة الألعاب" إلى اتجاه إجابة "موافق"، ويرى الباحث أن هذه النتيجة قد ترجع إلى تباين مستوى فهم واستفادة المتعلمين من الألعاب اللغوية الالكترونية، وأن قدرات ومهارات المتعلمين واستيعابهم للدروس، يتفاوت بينهم بحسب درجة اجتهادهم ومستوى حرصهم عل التعلم، كما قد يشير ذلك إلى أنه لا ينبغي للمعلمين أو المتعلمين الاقتصار فقط على الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات، وأن ذلك يتطلب تنويع طرائق التدريس والوسائل التعليمية، وتطوير المناهج الدراسية، وتنويع الأنشطة والمحتوى التعليمي، وتحسين المهارات التدريسية للمعلمين.

كما أن هناك تصورات سلبية لدى بعض المتعلمين كما يظهر ذلك في البند (8)"أصاب بالملل والضجر عندما أقصي وقتًا طويلًا في اللعب" والبند (5)" أرى أن الألعاب اللغوية الإلكترونية تؤثر سلبًا على دراستي"، والبند (11)" تصيبني الألعاب اللغوية الإلكترونية بشد الذهن والتوتر لأنها تحتاج وقتًا طويلًا"، والبند (13)"أرى أن الألعاب اللغوية الإلكترونية غير مجدية في التعليم"، وربما يرجع ذلك إلى التوظيف غير المنضبط للألعاب اللغوية الالكترونية، حيث إن استخدام المتعلمين للحاسب الآلي أو الجوال أو الآيباد لأوقات طويلة وغير منضبطة وبدون أهداف محددة عند استخدام الألعاب اللغوية الالكترونية يمكن أن يؤثر بشكل سلبي في نفوسهم، سواء

بشعورهم بالملل من هذه الألعاب، أو الإحساس بالتوتر وقلة التركيز. وهذا الأمر يشير إلى أنه ينبغي توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات بتوازن، وفي أوقات محددة ومدروسة، حتى تعود بالفائدة على الطالب، ولتجنب الآثار السلبية للإفراط في استخدامها على تحصيله الدراسي وصحته النفسية والجسمية واتجاهاته نحوها.

الإجابة عن السؤال الثاني للدراسة:

نص السؤال الثاني للدراسة على ما يلي: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها تعزى للمستوى الدراسي؟

وللإجابة عن السؤال تم استخدام اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه One Way ANOVA والنتائج يوضحها الجدول التالي:

جدول (6)

نتائج اختبار (ANOVA) للكشف عن دلالة الفروق في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها وفق المستوى الدراسي

المقياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسطات المربعات	قيمة ف	قيمة احتمال المعنوية
الاتجاهات نحو	بين المجموعات	5.463	5	1.093	2.918	0.21

توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات	داخل المجموعات	20.220	54	0.374		
	الإجمالي	25.683	59			

أظهرت نتائج الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً في الفروق في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها تعزى لاختلاف المستوى الدراسي، حيث وجد أن قيمة الاحتمال المصاحبة أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0.05$). ولمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام اختبار شيفيه Scheffe والنتائج يوضحها الجدول التالي:

جدول (7)

نتائج اختبار شيفيه للقارنات البعدية في مقياس الاتجاهات وفق المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	المتوسط الحسابي	المستوى الأول	المستوى الثاني	المستوى الثالث	المستوى الرابع	المستوى الخامس	المستوى السادس
المستوى الأول	3.08	–					
المستوى الثاني	3.65	0.57	–				
المستوى	3.6	0.5	0.0	–			

الثالث	7	9	2				
المستوى الرابع	3.71	0.63	0.06	0.04	–		
المستوى الخامس	3.52	0.44	0.13	0.15	0.19	–	
المستوى السادس	4.06	0.98*	0.41	0.39	0.35	0.54	–

*دالة عند مستوى (0.05)

اتضح أن الفروق كانت في صالح طلاب المستوى السادس فهم لديهم اتجاهات إيجابية نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وذلك بصورة أكبر مقارنة بطلاب المستوى الأول. وقد يرجع ذلك إلى كون طلاب المستوى السادس قد اكتسبوا خبرات وممارسات تعليمة أكبر من غيرهم فيما يتعلق بتوظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعلم المفردات اللغوية مما أكسبهم معرفة أكبر من غيرهم بأهميتها وفاعليتها في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وذلك بخلاف طلاب المستوى الأول وهم جدد وما يزالون في حاجة أكبر إلى تعلم اللغة العربية والاعتماد على المعلمين في ذلك لفهم واستيعاب المفردات اللغوية، وذلك مقارنة بغيرهم.

الفصل الخامس: ملخص النتائج والتوصيات:

أولا: عرض ملخص النتائج:

أظهر البحث النتائج التالية:

1.أن هناك اتجاهات إيجابية لدى عينة طلاب معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات، بمتوسط حسابي (3.70).

2.تمثلت أكبر الاتجاهات نحو توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في "تؤدي الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى تنشيط تفكيري وتنمية مهاراتي"، و" أحب أن يكون لدي مجموعة من المواقع والتطبيقات اللغوية الإلكترونية"، بينما تمثل أقلها في " أرى أن الألعاب اللغوية الإلكترونية غير مجدية في التعليم"

3.وجود فروق دالة إحصائياً في الفروق في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها واتجاهاتهم نحوها تعزى لاختلاف المستوى الدراسي في صالح طلاب المستوى السادس.

ثانيا: التوصيات:

في ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج نوصي بما يلي:

1.عقد معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في الجامعة الإسلامية ندوات ومحاضرات وورش عمل تعنى بإبراز أهمية الألعاب اللغوية الالكترونية وفاعلية في تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين.

2.تقديم الجامعة برامج تدريبية موجهة لمعلمي تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في مجال توظيف الألعاب اللغوية الالكترونية في تعليم المفردات اللغوية.

3.زيادة اهتمام معلمي اللغة العربية بتنويع الألعاب اللغوية الالكترونية واختيار الألعاب التي تنمي مهارات التفكير لدى الطلاب.

4.عمل معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها على تصميم مواقع وتطبيقات لغوية الكترونية يشرف عليها المتخصصون ويمكن توظيفها بشكل فاعل في تعليم المفردات للطلاب.

5.عقد محضرات توعوية موجه لطلاب معهد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها لتبصيرهم بأهمية الألعاب اللغوية الالكترونية وفاعليتها في التعليم.

المصادر والمراجع:

1.الحيلة، محمد، 2003، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة، عمّان.

2.ناصف، عبدالعزيز، 1980، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض، ط1.

3.شحاته، حسن، والنجار، زينب، 2003، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية، مصر.

4.مرعي، توفيق، وبلقيس، أحمد، 1987، الميسّر سيكولوجية اللعب، عمان، الأردن، دار الفرقان.

5.عبد الغالي، ناصر، وعبدالله، عبدالحميد، 1991، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، دار الغالي، الرياض.

6.ناصف، عبدالعزيز، 1983، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط1، دار المريخ، الرياض.

7.رزاق، فاطمة، 2023، فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية تنمية مهارة السماع أنموذجا، مجلد (11)، العدد (1).

8.العساف، دلال محمد، وعفانة، نور محمود، 2017، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي الأغواط، العدد (60).

9.الحيلة، محمد، وغنيم، عائشة، 2002، أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح لأبحاث العلوم الإنسانية، مجلد (2)، العدد (16).

10.الماجستير، أمي حنيفة، 2012، أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، مجلة التجديد بالجامعة الإسلامية العالمية، ماليزيا، مجلد (1)، العدد (2).

11.رزاق، فاطمة، ٢٠٢٣، فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية: تنمية مهارات السماع أنموذجًا، مخبر المخطوطات الجزائرية في إفريقيا، جامعة أحمد دراية أدرار، مجلد (١١)، العدد (١).

12.عبدالقادر، عبدالرازق مختار محمود، طلبه، أماني حامد مرغني، والزهري، محمد محمود حسن، 2022، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، المجلة التربوية لتعليم الكبار، مجلد (4)، العدد (2).

13.المغيرة، حمود بن عبدالله، 2021، فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين المهارات اللغوية للأطفال ذوي متلازمة داون في البيئة السعودية المجلة السعودية للتربية الخاصة، العدد (16).

14.الربيحات، غدير عبدالله، 2017، فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع الأساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد (١)، العدد (٦).