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

اعداد: رضى درماواتي

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.

أ –مقدمة

طالب العصر الحديث اليوم، يختلف عن طالب الأمس. فهو في محيط يكشف أمامه كل شيء على الواقع. وفي بيئة يعايشها أكثر مما يقرأ عنها، ولاننسى في هذا المجال دور التلفاز، وبرامج القنوات الفضائية وبرامج الحاسوب . وبذلك، فإن استخدام تكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربية كتعلم المفردات تعتبرحاجة ماسة . جديرا بالذكر أن تعلم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من الشروط الإيجابية، كما أكّد خبراء اللغات الثانية. [١] وهذا مطابقا بأهداف تعليم اللغة العربية للمستوى المبتدئين في المرحلة المدرسية المتوسطة، وهي أن يستوعب التلاميذ على المفردات العربية، نطقيا و كتابيا، 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.[٣]

بل لم يفد كثيرا هذه الإمكانات في تعليم المفردات العربية، رغم أن التلاميذ يستفدون منها لاشباع حاجاتهم في تنمية ذخيرة المفردات العربية حماسة 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 " مُوْلاَوَرْمَانْ" 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 عنه ا. وبالتالى، 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 والتعلّم بالسرور من خلال استخدام الوسائل الجذابة عند شرح المفردات أو التدريبات. وهذا يؤثر في **نفسية** التلاميذ وفي رغبتهم في تعلّم اللغة العربية. علاوة عن هذه الأسباب، لم يكتسب التلاميذ ذخيرة المفردات الكثيرة و يستخدمها في الجملة الصحيحة، وبالطبع، يؤدى إلى ضعفتهم في التعبير الشفوى أو التحريرى كما هو المذكور في الأهداف االلغوية في تعليم اللغة العربية لهذه المرحلة.

وقامت الباحثة بالرغبة و المحاولة لتذليل هذه المشكلات، جديرا بالذكر المفردات تؤدى دورا هاما في برامج تعليم و تعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها و تؤثر كثيرا في تنمية المهارات اللغوية. وإذا اهملنا هذه المشكلات في أزمنة طويلة فتؤثر كثيرا في نمو كفاءة التلاميذ في اكتساب المهارات اللغوية الأربع وتعوق 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 الاتصالي.[٤] ويستخدم مصطلح " **لعبة"** في تعليم اللغة لتزويد المتعلم بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على **عناصر اللغة** ، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية.[٥] واللعبة اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة و أثبت تطبيقها نتائج إجابية في تطوير اللغة. واللعبة اللغوية هي من أفضل الوسائط التي تساعد كثيرا من التلاميذ على مواصلة الجهد في الفهم و التدريب الآلى المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة و كسر رتابة الدروس وجفافها. و توفر كثيرا من الألعاب مجالا واسعا في التدريب.[٦]

واللعبة التي قامت بها الباحثة سميت **بألغاز الكلمات**. أما المراد من **لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية** هي الوسيلة المستخدمة للتعلم الذاتي الكلمات من المفردات العربية لدى التلاميذ ببرامج الحاسوب المصمم. وبتقديم المفردات من خلال التكنولوجية 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 والملابيس و العدد و الألوان، والمنزل والمدرسة، ، والأطعمة و الفواكه و الخضروات.[٨] ولكن حاجات التلاميذ غير متساوية تماما في كل مكان، ولذلك لا بد للمدرس معرفة حاجات تلاميذه. إذن، يمكن المدرس بزيادة المفردات الآخرى 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 على أن يتولى بنفسه مسؤولية تعلم بنفسه 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. [١٠] 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: 1) المقدمة: وتحتوي على الهدف من اللعبة، وعلى القواعد والإرشادات. 2) جسم اللعبة : السيناريو الكامل. في هذا القسم، يمكن عرض المواد المعدة كاملا بالتدريبات. 3) النهاية : التحقيق من إنجاز الهدف والتغذية الراجعة.[١١] أما إجراءات تصميمها كما هي الآتية: 1) تحديد الموضوع الدراسي وأهدافه العامة والسلوكية . 2) تحديد خصائص الطلاب من حيث خبراتهم السابقة وحاجاتهم التعليمية واستعداداتهم 3) تحليل خصائص المادة التعليمية إلى عناصرها الفرعية ثم إلى أفكارها الرئيسية وأفكارها الثانوية حتى أصغر جزء يكون في المادة العملية لموضوع الدرس . 4) ترتيب السلوكيات في صورة تسلسلية تؤدي إلى تحقيق الهدف السلوكي. 5) إعداد الأنشطة المساعدة التي يرجع إليها الطالب قبل وأثناء دراسة الأداة مثل قراءة مفردات الدرس أو تسجيل صوتي. 6) تحديد نوع البرمجة المستخدمة ثم كتابة الإطارات التي تتناسب مع نوع البرمجة. 7) تجريب البرنامج على عينة من الطلاب للتأكد من دقة صياغة العبارات وترتيب الخطوات. 8) إعداد البرنامج في صورته النهائية. 9) إعداد الاختبارات التعليمية التي يمر بها الطالب قبل دراسته للبرنامج والاختبارات البعدية التي يتم تقييم تحصيل الطالب النهائي فيه بعد دراسته للبرنامج . 10) كتابة الإطارات التي تشمل المادة العلمية ، المثير ، الاستجابة ، والتعزيز .[١٢]

تطوير هذه الوسائط المتعددة على أساس أن تعلم بطريقة أفضل إذا اشترك التلاميذ اشتراكا إيجابياً ومسرورا و مشوقا 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. [١٣] إذن، يمكن تحدث تغييرات إيجابية مرغوبة تربويا واجتماعيا في سلوك التلاميذ وتفكيره م ووجدانهم.

أما مشكلات البحث فهي من خلال الأسئلة الآتية: 1) ما كيفية تصميم لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟، 2) ما خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرامجية، و الجودة الصناعية، وإستجابة التلاميذ ؟، 3) كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية بنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية؟

والمواصفات هذه منتج (*Specification of produc*) هي: 1) اللعبة اللغوية المطورة هي اللعبة الحاسوبية التفاعلية. وتكون هذه الوسيلة في شكل قرص مدمج به المادة التعلمية. 2) برنامج الوسيلة هو برامج الألعاب ، بتقديم المواد لتنشيط

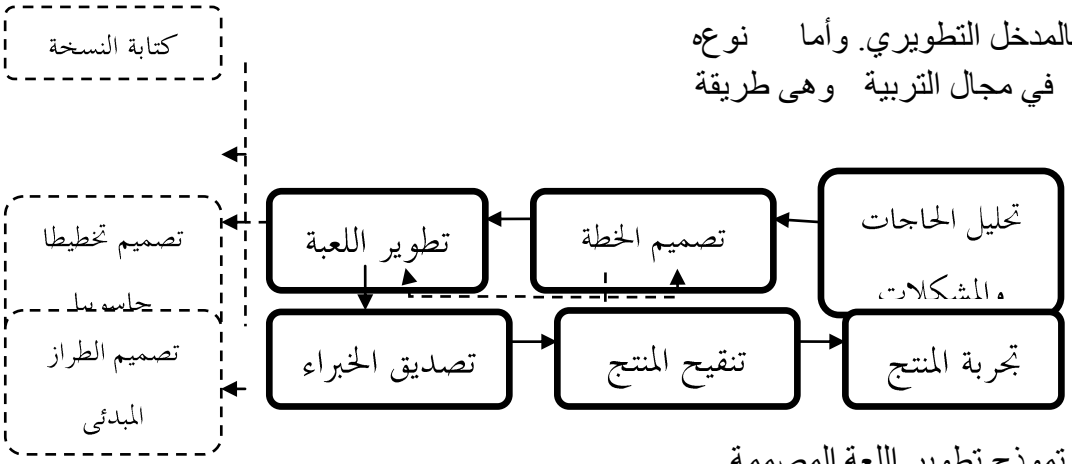
اللعبة. وتتكون من 16 موضوعا، هي: الأسرة، و أعضاء الجسم، و الملابس وأدوات الزينة، و العدد و الألوان، و البيت وما فيه، و المدرسة وما يتعلق بها، والأطعمة والأشربة، والخضروات و الأشجار و الأزهار، و الثمار ، و الحيوانات و الحشرات، و وسائل المواصلات، والأجهزة، و المرافق العامة، و المهنة، و الطبيعة، و الأفعال. 3) تستخدم هذه اللبعة للتعلم الذاتي. 4) توضيح معنى الكلمات بالصور الجذابة و يصاحب بالموسيقى. 5) للعبة التغذيات الراجعة في أشكال: رقميا، رمزيا، أصاب.و ، إذا أخطأ. و دافعيا إيجابيا. إذا حصل بالجيد فخرج صوت ممتاز، فإن لم يحصل فنال صوت يدل على الخطأ. 6) في إعداد هذه اللعبة تستخدم برنامج أدب فلس ش.س. 3. (*Adobe Flash CS.3*). 7) التعليمات المستخدمة في هذه اللعبة باللغتين، اللغة العربية و الإندونيسية. 8) سهولة الإجراء. للحاسوب الذي لا يوجد مكان خاصة لقرص مدمج يمكنه باستخدام فليش لإدخال البرنامج، ولا يحتاج إلى تثبيت (*instalt*). 9) وأما المواصفات الخاصة للحاسوب لاستخدام هذا البرنامج تحتاج إلى ر.أ.م (RAM) على الأقل 62 مينغا (mega 62). و موس (Mouse) و مكبر الصوت.

ب- منهجية البحث

قام البحث بالمدخل التطويري. وأما نوعه ب**البحث والتطوير** في مجال التربية وهى طريقة بحثية مستخدمة للتطوير أو حصرول و التصديق على المنتج التعليمي المعين. لذلك غرض أساسي من هذا المنهج تطوير منتج ما لترقية عملية التعليم أي التعلم ليس اختبار النظرية .[١٤] و قامت التجربة في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين، في الفصل السابع أ، كان عددهم 35 تلميذا. واخترت الباحثة هذه العينة لأن أهداف تصميم اللعبة مناسبة لحل مشكلاتهم و مضمون و خصائص اللعبة المصممة مناسبة بمستواهم اللغوي و المدرسي. ثم قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العشوبئية. وقسمت هذه العينة إلى قسمين،كانت 17 لمجموعة التجربة بمثير اللعبة المصممة، و الآخر المجموعة الضابظة بمثير القائمة المفردات.

لتطوير منتوج 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 (***Dick & Carey***)[١٥]، و بروغ و غال [١٦] (***Borg&Gall***)التي تتكون من ست مراحل.

واختارت الباحثة هذين النموذجين لأن عملية التطوير على أساس تحليل الحاجات و حل المشكلات، والمنتج المقترح مناسبا للتعلم الذاتي.



رسم بياني 1: تموذج تطوير اللعة المصممة

1الجدول

ملخص منهجية البحث

الرقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أدوات البيانات	تحليل البيانات
-1	ما كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟	مواد اللعبة من الكلمات العربية لتجهزها في الوسيلة المصممة. والبرنامج ما يتعلق باللعبة.	الوثائق من الكتاب المدرسي للصف السابع الذي ألفه فسمين و آخرون بالموضوع "الرسالة"، و القواميس والكتب ما تتعلق بالبرنامج	الملاحظة	تحليل المضمون (*content analysis*)
		المفردات التي يراد التعرف عليها.	المجموعة التجربة الميدانية	الإستبانة **بقائمة التدقيق** (*cheklist*)	
-2	ما خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟ وتشتمل من ناحية:	تحكيم جودة تربوية المنتوج. من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التعذية الراجعة.	خبراء تعليم اللغة العربية: أ) د.نصرالدين إدريس جوهر ب) د. شهداء صالح.	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	الإحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*
	أ) الجودة التربوية	التعليقات والاقترحات العامة عن جودة تربوية المنتوج.		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)
	ب) الجودة البرمجية	تحكيم الجودة البرمجية ، والمعلومات هذه البيانات من ناحية: ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.	خبير الوسائط المتعددة: - مخلصين - إلغاء فبريان - غيلانغ	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	إحصائى الوصفى (*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 المرنامج، و الإستجابة، وآمانة المرنامج، وتسهيل البرنامج. و مصدر هذه البيانات من العينات التجربة المحددة.	عينات التجربة المحددة	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*
		التعليقات والاقتراحات العامة عن الجودة الصناعية.		الاستبانة المفتوحة	بأسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)

	د) إستجابة التلاميذ	تقدير إستجابة التلاميذ	المجموعة التجريبية الميدانية و المدرسة (لفحص البيانات)	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)
		التعليقات والاقتراحات العامة عن إستجابة التلاميذ.		الاستبانة المفتوحة والمقابلة	بأسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)
-3	كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى طلاب مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية بينجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية ؟	نتيجة الاختبار القبلي و البعدي	المجموعة التجريبية والضابطة	الاختبار القبلي و البعدي من الأسئلة المتعدد و الذاتية	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)
		تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في عبر المفردات بعد استخدام اللعبة	المُدرسة (لفحص البيانات)	المقابلة المفتوحة	

الجدول 2

مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5

النتيجة	درجة الفترات	المعيار
أ	$X > 4,21$	جيد جدا
ب	$3,40 < X \leq 4,21$	جيد
ج	$2,60 < X \leq 3,40$	مقبول
د	$1,79 < X \leq 2,60$	ناقص
و	$X \leq 1,79$	ضعيف

تحليل البيانات من نتيجة الاختبار القبلي و البعدي لمعرفة نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى التلاميذ باستخدام لعبة لغوية " ألغاز الكلمات" الحاسوبية بحساب مئوية الحصول أي نجاح التلاميذ ذوا نتيجة $\geq$ 70، ثم تحويل بيانات النجاح الكمية إلى بيانات النجاح الكيفية على أساس تحويل النتيجة (*convers value*) عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hasrtings). فتتحصل على المبدأ الآتي:

الجدول 3

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

مئوية	المعيار
$90 \leq X$	جيد جدا

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

ج- عرض البيانات و تحليلها

١ - كيفية تصميم لعبة "ألغاز 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 *الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية*. لذلك قامت الباحثة بالاستبانة لمعرفة المفردات التي يحتاجون إليها سوى كانت داخل الكتاب الذي اعتمد بالمنهج 2008. وبعد مرت الباحثة بتحليل نتائج المفردات من الإستبانة التلاميذ، فليس كل منها مجهزة للعبة بل المفردات التي تستطيع توضيحها بالصور، إما داخل المنهج أو مناسبا بحاجاتهم.

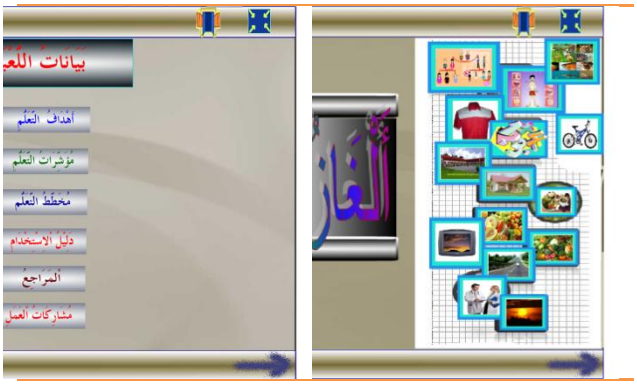
وبعد قررت المواد المجهزة قامت الباحثة بملاحظة برامج حاسوبية مناسبة لأن الوسائط التعليمية المتعددة تحتاج إلى أجهزة لمعالجة المعلومات ونقلها في برنامج خاص لإعدادها، كما ذكره حسن ربحى مهدى في رسالته الماجستر عن *فاعلية استخدام برمجيا تعليمية* . وكذلك ليس كل البرامج مناسبة ببرنامج اللعبة المطورة، لاسيما للغة العربية. حتى اختارت الباحثة برنامج الحاسوب المناسب وهو برنامج أدوات لينة أدب فليش *Adobe Flash CS3* ، لأن هذه البرنامج مناسبا بمعيار 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 مناسبا 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 المبدئى، 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 حصلث الباحثة الطراز المبدئي في شكل قرض المدمج، جرى تحكيم خبراء التعليم والوسائط المتعددة. و بدأ التحكيم من خبراء الوسائط المتعددة ما يتعلق البرنامج كي لا يصعب على خبراء التعليم في تحكيم مضمون اللعبة. ثم قامت الباحثة بتحليل المفاهم 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 حتي يسهل تطبيق اللعة في التجربة الميدانية. والمرحلة الاخيرة تنقيح المنتج الأخير حتى حصلت على المنتج الجاهز لاستخدامها. و بالتالي من أمثال عرض مواد اللعبة:



الشاشة المبدئية

شاشة بيانات اللعبة

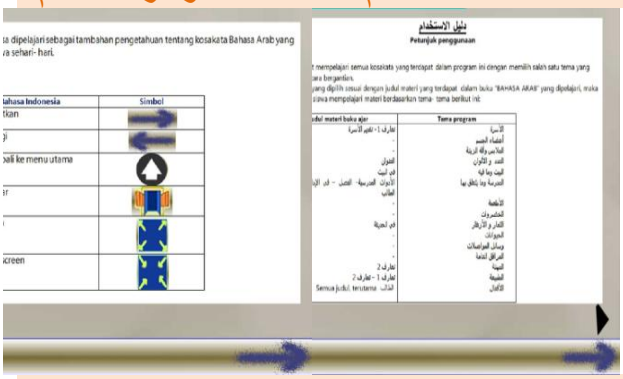
شاشة أهداف التعلم

شاشة مؤشرات التعلم

شاشة القائمة الأساسية

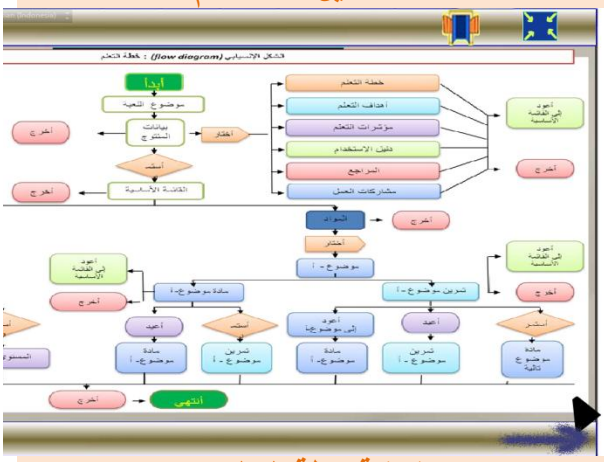
فهرس المواد و التدريبات

شاشتا دليل الاستخدام

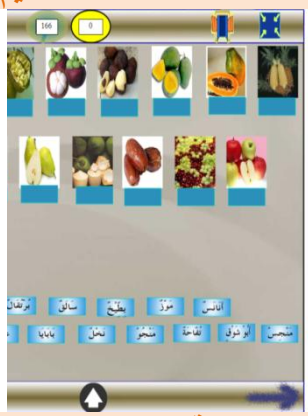


مثالا تقديم المادة

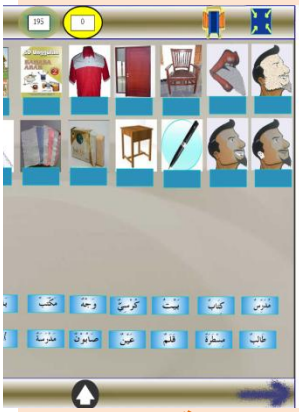
شاشة خطة التعلم



شاشة التمرين



شاشة التقويم



شاشة المراجع

شاشة مشاركات العمل

إجراءات تصميم اللعبة كلها مناسبة بإجراءات التي قرر في إعداد البرامج التعليمية أي اللعبة اللغوية الحاسوبية كنوذج تطوير اللعبة اللغوية عند ديك و كارى (*Dick & Carry*) و بروغ و غالى (*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 نافعة ومفيدة من كونها وسيلة تعليمية مساعدة.

ومن نتيجة تصميم اللعبة التي سبق شرحها، فاكتشفت الباحثة للعبة المزايا. من ناحية البرماجية و الصناعة أن اللعبة سهولة الإجراء لأنها دون التعديلات والبيانات واضحة حتى يمكن إستخدامها ذاتيا، رغم أن مرافق اللعبة لم تعط إتاحة المستخدم فرصة لإجراء اللعبة أكثر حرية. مثالا، 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 تهتهم كثيرا بالنبر. و العيوب الأخرى هي أن أشكال التدريبات و التقويم متسواية إلا أن التدريبات من الكلمات المضوعية و للتقويم عشوائية. و كلما زادت طبقات التقويم فزادت صعوباتها من حيث كلمات نفسها و عددها.

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

أ) تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية

حصل البحث لمعدل نتيجة متغير **التعليمية** : 4،66 في درجة **"أ"**، أي **جيد جدا** . إذا نُظرت اللعبة فوُجد فيه مواضع متنوعة و معين مناسبا بالحقول الدلالية. وكذلك يمكن استخدام اللعبة للتعلم الذاتي لأنها تعطى حريّ المستخدم لاختيار مواد المفردات التي يحتاج إليها. وهذه كلها مناسبا بأسس التعلم الذاتي كما أكده رشدى أحمد طعيمة. معدل النتيجة **لمتغير المنهج:** 4,16 في درجة **"أ"** أي **جيد جدا.** كانت للعبة البيانات الواضحة مثل أهداف و مؤشرات و خطة التعلم. ومحتوى اللعبة مناسبا 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 مناسبا 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** : 4،45 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 تماما للمستوى التلاميذ ولكن التدريبات مناسبة بأهداف و مؤشرات التعلم. لمتغير **التفاعل** بمعدل النتيجة 4 في درجة **" ب"** أي **جيد** لأن لم يكمل 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** : 4، في درجة **"ب"** أي **جيد** ، لأن الطراز المبدئ الذي قدمته الباحثة للخبيرين لم يكن تماما، وبعض التغذية الراجة غير موافقة باستجابة المستخدم بل لا تثير حماسة المستخدم.

ومن تحليل بيانات للمؤشرات الجودة التربوية و معدل نتائج المتغيرات فحصلت **الجودة التربوية** بمعدلة النتيجة: **4،25** في درجة " **جيد جدا** "، بل ينبغي إجراء التنقيح لبعض النقاط بعد مرت بعملية تحليل المفاهيم.

وبعد التحكيم، غيرت الباحثة المصطحات 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. وغُيرت الصور التي لم تتناسب بمعنى الكلمات و ساشة اللعبة التى أقلها تشويقا مثل القائمة الأساسية. لو كانت بعض الساشة مزدحمة بالصور والكلمات بل ما زالت مناسبة باحتياج محتوى المادة في موضوع واحد لو بعض المفردات ليس في الحقل الدلالى الواحد لأن بعض منها لا يمكن إدخالها في مواضع كانت بل يمكن مقارنتها بحقل دلال أي موضوع ما. حيث أن الباحثة لم تقم بتنقيح عدة مجاوزات نبر قواعد الأصوات لطول عملية تنقيحها و كذلك العينة التجربية لم تهتم كثيرا بهذا العنصر بل حاولت الباحثة تغيير الأصوات التي غير صاف.

ب) **تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرماجية**

حصل البحث معدل النتيجة لصحة اختيار البرنامج : 3,15 في درجة **"ج"** أي مقبول لأن لم تستفيد من طريقة تصميم اللعبة مصمم آخر في تطوير الألعاب الأخرى بل تم اختيار البرنامج. معدل النتيجة **لتيفغرافي البرنامج** : 3,6 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** : 3,33 في درجة **"ج"** أي **مقبول** لأن العلامات المصورة لم تكن جذابة و مساعدة للمستخدم في إجراء اللعبة رغم أن كل الساشة 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** : 3,25 في درجة **"ج"** أي **مقبول** . لأن بعض الصور لم تكن جذابة و لم تصور معنى الكلمات لو كانت واضحة. يفيد استخدام الأصوات لزيادة فهم المعلومات. ومعدل النتيجة **لمتغير الأصوات** : 3,56 في درجة **"ب"** أي **جيد** لأن أصوات الكلمات واضحة لو غير صافية بل الموسيقى المصاحبة غير جذابة لهذه المستوى. عقدات اللعبة و أيقنة المعدة من مراقبة اللعبة و تساعد المستخدم كثيرا في إجراء اللعبة. ولهذه اللعبة معدل النتيجة لهذا المتغير : 3,5 في درجة **"ب"** أي **جيد** لأن العقدة غير كاملة و الأيقنة غير جذابة حيث أن أعدت اللعبة العقدات الثابتة.

ومن تحليل نتائج متغيرات **الجودة البرماجية** فحصل النتيجة بمعدل: **3,4** في درجة " **ج**" أي **"مقبول"** لأن بعض النقاط لم تكن كاملا و جذابة. لذلك قامت الباحثة بتنقيح 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 تنقيح رموز البرنامج حتى يمكن إستخدامها لمصمم آخر. وحاولت الباحثة تغيير شاشة الخلفية التي غير جذابة و إصلاح الأصوات التي غير صافية. ولا تقل أهمية تنقيحها آلا وهي بعد النقاط التي لم تجر كما هي حتى تصعب المستخدم إجراءها.

ج) **تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة**

معدل النتيجة **لمتغير** تنظيم اللعبة : 5 في درجة **"أ"** أي **جيد جدا** لأن لا تحتاج اللعبة إلى تعقيدات و تجرى اللعبة سليما ولم تكن سهلة الفساد

أثناء الاستخدام بعد تنقيح برنامج اللعبة. معدل النتيجة **لاستجابة المستخدم** : 4,78 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** : 5 في درجة **"أ"** أي **جيد جدا** لأن لا تستطيع العينات تغيير برنامج اللعبة المصممة و لاتمسح 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 5 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: **4,78** في درجة **"أ"** أي **جيد جدا** لأن المجموعة المحددة أكثر إتفاقا بالإخبار المقدمة. وقامت الباحثة بتنقيح اللعبة من تعليقات عينة المجموعة المحددة من نواحى الشاشة و الموسيقى بأكثر حماسة.

د) **إستجابات المجموعة التجربية الميدانية**

معدل نتائج مؤشرات **إستجابات المجموعة التجربية** للعبة: **4,11** في درجة **"ب"** أي **جيد**. إذا نظر إلى المؤشرات سبقت شرحها فاكتشفت الباحثة أن المجموعة التجربية 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 وكتابيا كذالك زيادة حرصهم في تعلم اللغة العربية دون سئم و إرغام. و تساعدة 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 عضليًا وذهنيًا من خلال الألعاب التعليمية باهتمام كثير بمعيار أساس من التعلم الذاتي و هو إتاحة الفرصة وإعطاء الحرية للتلاميذ في ممارسة كفاءات النشاط التعلمية بشكل فعال كما أكده رشدى 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 80% فحسب مناسبا بالمنهج الدراسي، حيث أن أحسن البرنامج للتعليم أي التعلم إذا يتطابق بينهما.

وقامت الباحثة بتنقيح اللعبة الأخيرة من اقتراحات التلاميذ أثناء المقابلة لأن تعليقات الاستبانة لا تدل على اقتراحات التنقيح بل تعليقاتهم فحسب أن اللعبة جيدة . و النقاط التي ينبغي تنقيحها 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 " مُوْلاَوَرْمَانْ" لمتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية

حصلت البحث بالنتائج أن للمجموعة التجربية عند الاختبار القبلى، حصل 3 عينات على النتيجة $\leq$ 70 أي 18 % من عدد العينة، بمعنى في درجة **"ضعيف"**، بمعدل نتيجة المجموعة 50. و أما للمجموعة الضابطة حصل 4 عينات على

النتيجة ≤ 70 أي 22 % من عدد العينة في درجة **"ضعيف"** أيضا، بمعدل نتيجة المجموعة 50,11. وللاختبار البعدي حصل 13 تلميذا من المجموعة التجربية على النتيجة ≤ 70 أي 76% في درجة **"مقبول"** بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وأما للمجموعة الضابطة حصل 6 تلميذا على النتيجة ≤ 70 أي 33% في درجة **"ضعيف"** بمعدل نتيجة المجموعة 56،72.

ومن هذه النتائج أيضا، فظهرت حساب الفروق لكل المجموعة. أن فروق معدل مئوية نتيجة المجموعة التجربية بين الاختبار القبلي و البعدي 24,35 أي ترتفع الاختبار البعدي 58% من الاختبار القبلي. وأما إرتفاع معدل النتيجة للمجموعة الضابطة 6,61 أي 13،3% أرفع نتيجة الاختبار البعدي من الاختبار القبلي.

لو إرتفاع معدل نتيجة المجموعة التجربية بين الاختبار القبلي و البعدي حصل على 24,35 فحسب أي ترتفع من الاختبار القبلي بل يمكن إرتفاع النتيجة أكثر من هذا لأن الوقت المعد للتجربة فقط ثلاث أسابيع كاملة رغم أن اللعبة للتعلم الذاتي. ولكن اكتشفت الباحثة أن للمجموعة التجربية ذوا معدل النتيجة ≤ 70. وأما إرتفاع معدلة النتيجة للمجموعة الضابطة 6,61 أي 13،3% 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 و الكلمة 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 يدرب و يمارس التلاميذ لاستخدام المفرات العربية في الجملة لا مستقلة عند عملية التعليمة داخل الفصل.

د- الخاتمة

بناء على عرض البيانات السابقة، وتحليلها عن تطوير لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية بالتطبيق على مدرسة مولاورمان الثانوية الإسلامية الحكومية ببنجرماسين ، بنتائج كما يلي:

١ كيفية تصميم لعبة "ألغاز 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 المبدئى. (د) تحكيم خبراء التعليم لمقياس الجودة التربوية من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التغذية الراجعة. (و) تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لتحكيم الجودة البرمجية من ناحية: ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا 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 والميدانية 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 المرنامج، و الإستجابة، وأمانة البرنامج، وتسهيل البرنامج. (ط) تجربة المجموعة الميدانية في الفصل السابع من مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين بعدد العينة 35 تلميذا. و قسمت العينات إلى المجموعتين، المجموعة التجربية (17 تلميذا) بمثير اللعبة المطورة و المجموعة الضابطة (18 تلميذا) بمثير قائمة المفردات.

٢ -خصائص لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات من أربع نواحى:

أ) الجودة التربوية في درجة "جيد جدا بمعدل النتيجة 4,25

ب) الجودة البرامجية في درجة "مقبول" بمعدل النتيجة 3،4

ج) الجودة الصناعة في درجة "جيد جدا" بمدل النتيجة 4,78

د) إستجابة التلاميذ في درجة " جيد" بمعدل النتيجة 4،11.

٣ -نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة " مُوْلاوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبيةحصل 13 تلميذا من المجموعة التجربية على النتيجة ≥ 70 أي 76% في درجة " **مقبول"** بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وحساب الفرق بين الاختبار القبلي و البعدي 24,35 أي 58% أرفع الاختبار البعد. وأما للمجموعة الضابطة حصل 6 تلميذا على النتيجة ≥ 70 أي 33% في درجة **"ضعيف"** بمعدل نتيجة المجموعة 56,72. وحساب الفرق بين الاختبارين 6،61 أي أرفع نتائج اختبار البعدي 13,3 من الاختبار القبلي.

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

الهوامش

[1] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أساليبه**، (القاهرة: إيسكو، 1989)، ص. 194.

[2] المرجع نفسه

[3] إبراهيم الفار، **استخدام الحاسوب في التعليم**، ط.1، (عمّان: دار الفكر، 2002)، ص. 73.

[4] 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، ، 13-20 أكتوبر 2009)، ص. 93

[5] ناصف مصتفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها**، (الرياض: دار المريخ للنشر، 1983)، 12.

[6] المرجع نفسه، ص. 7.

[7] محمود عبد العزيز، **ضرورة تطوير تكنولوجيا المعلومات مع اللغة العربية**، (http//www.arabrenewal، 21 أكتوبر 2009)، ص. 1.

[8] رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص. 282.

[9] رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة، **التعلم الذاتي**، (http//www.isesco.org..htm)، 5أكتوبر 2009)، ص. 11-14.

[10] رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص.397- 298.

[11] حسن ربحي مهدي، مرجع سابق، ص. 51. مأخوذ من كتاب: زيتون كمال عبد الحميد، **تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات** (القاهرة ، عالم الكتب، ٢٠٠٢)، ص. 218.

[12] المالكي حورية، **تكنولوجيا الحاسوب والعملية التعليمية**، (.http//www.moe.edu.qa، 4 أكتوبر 2009)، ص. 11.

[13] رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة، مرجع سابق، ص. 10.

[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.

قائمة المصادر و المراجع

١ - القرآن الكريم

٢ - أتابك على و أحمد زهدي محضر. **قاموس "العصري" عربي- إندونيسي**. يوغياكرتا: مؤسسة على معصوم، 1996.

٣ - منور عبد الفتاح و أديب بشري. **قاموس البشري: عربي- إندونيسي، إندونيسي- عربي**. سورابايا: فستاك فرغريسف، 1999.

٤ - إبراهيم الفار. **استخدام الحاسوب في التعليم.** ط. 1. عمّان: دار الفكر، 2002.

٥ - رشدي أحمد طعيمة. **تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه**. مصر: إيسكو، 1989.

٦ - ناصف مصتفى عبد العزيز. **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها،** الرياض: دار المريخ للنشر، 1983.

٧ - حورية المالكي. **تكنولوجيا الحاسوب والعملية التعليمية**.

http//www.moe.edu.qa.

٨ - . .4 أكتوبر 2009.

٩ - رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة. **التعلم الذاتي.**

..htm_http//www.isesco.org.

5أكتوبر 2009 .

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 ، ،
13-20 أكتوبر 2009.

١١ - محمود عبد العزيز. **ضرورة تطوير تكنولوجيا المعلومات مع اللغة العربية**. http//www.arabrenewal، 21 أكتوبر 2009.

12- Tim Puslitjaknov. **Metode Penelitian Pengembangan** .Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan 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.