الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كليات الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تعليم اللغة العربية –تطبيق –قصص عصافير – أنموذجا

مذكرة تخرج مقدّمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي

تخصص: لسانيات تطبيقية

إعدادالطالبتين :

- نور الهدى بن سليمان
- مروة مسعودي

إشراف الدكتورة:

إلهام بولصنام

الموسم الجامعي:

2022/2021 1443/1442هـ

قال تعالى

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انْشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ﴾

﴿المجادلة ١١﴾

الإهداء

إلى والديّ العزيزين حبا وطاعة وخفض جناح

إلى زوجي الوفي جزاء صبره وتضحيته وحنانه

إلى إخواني وأخواتي كل باسمه

إلى الذين ملكوني عبدا حين علموني حروفا من نور (أساتذتي لكرام) وعلى رأسهم الأستاذة الكريمة:

إلهام بولصنام

وإلى كل محبي القرآن واللغة العربية

الطالبة : بن سليمان نورالهدى

إهداء

أهدي ثمرة جهدي وعملي إلى من كانت ولا تزال تملأ الكون لي نورا وضياء، نبع الحب والحنان إلى من أوصى بها الرسول الحبيب ثلاثا ...

.."أمي الحبيبة"

﴿ جعلها من سيدات أهل الجنة ﴾

❁ إلى من أحمل اسمه بكل فخر ، الذي لم يبخل عني بأي شيء إلى من سعى لأجل راحتي ونجاحي

...."أبي الفاضل"

﴿ أطال الله في عمره ﴾

❁ إلى من قضيت معهم أجمل حياتي وعشت معهم أحلى الذكريات فكانوا أسعد الناس بنجاحي.....

"اخوتي"

﴿ حفظهم الله ورعاهم ﴾

❁ إلى كل أقاربي وأصدقائي.

❁ إلى كل من ذكرهم القلب ونساهم القلم إلى كل من يعرفني من قريب وبعيد.

مروة

شكر وعرفان

الشكر أولا وآخرا لله تعالى على ما أنعم به علينا من نعم.

ثم الشكر موصول إلى الأستاذة الدكتورة إلهام بولصنام التي تولت الإشراف على هذه المذكرة،

وأعطتنا من وقتها وجهدها وتوجيهاتها. فجزاها الله عنا خير الجزاء.

والشكر أخيرا إلى كل طاقم قسم الأدب واللغة العربية من إداريين وأساتذة وعمال وطلبة وخاصة –

عمي صالح –جزاه الله ما يتمنى، وإلى كل من أعاننا على إنجاز بحثنا هذا ولو بكلمة تشجيع أو دعوة

صادقة.

المقدمة

مقدمة

المقدمة:

الحمد لله الذي أنزل على عبده الكتاب، وصلى وسلم على من علم الناس العلم وطيب الخلق وأحسن الآداب وبعد.

إن المجتمعات الإنسانية تعرضت مؤخرا لتغيرات جد سريعة ولا زالت، وخاصة في القرن الواحد والعشرين، وقد مست هذه التغيرات جميع نظم الحياة من بينها النظم التربوية والتكنولوجية فقامت بينهما استجابة متبادلة أدت لدخول التكنولوجيا في عالم التربية ليصبح الجانب التربوي معاصراً، وذلك بتطوير المناهج والكتب المدرسية ومصدر التعلم والوسائل التعليمية، حيث أن الوسائل التعليمية جزء من تكنولوجيا التعليم، فوجودها ليس آني بل ظاهر مع ظهور الإنسان وقد شهدت ما شهدته من تطورات حتى وصلت إلى ما نحن عليه الآن.

ففي كثير من الأماكن يصعبُ على المتعلم أنْ يدرس ظاهرة أو مشكلة ما بدقة تامة، وذلك لأن الإنسان لا يستطيع إدراك كثير من الأمور والظواهر بحواسه، هذه الأمور تخرج عن طاقته وتدخل في طاقة الخالق.

فنقول هنا أن الوسائل التعليمية هي من أساسيات العملية التعليمية التربوية لدورها الفعال الذي يمكن المتعلم الوقوف على مشكلة والوصول إلى حل لها بصورة سهلة جدًا، ومن بين هذه الوسائل التعليمية نذكر الألعاب الالكترونية ،لأن اللعب نشاط يتركز على استغلال طاقة الفرد الذهنية والحركية، وهدفه تحقيق التسلية

مقدمة

والتشويق ويصل حتى للتعليم بأسلوب غير مباشر ،فهو غريزة يكتسب بها الفرد معارف تنمي سلوكه وشخصيته بكل أبعادها العقلية والجسدية والانفعالية .فالألعاب الإلكترونية تعتبر نظام تفاعل بين الإنسان والآلة يمكن اللاعب من اللعب بطرق سمعية وبصرية ،ورغم أن انعكاساتها ليست إيجابية بشكل مطلق فاستخدامها المفرط له أثار سلبية قد تمس صحة الفرد الجسدية والنفسية والعقلية إلا أنه هناك الكثير من الآراء تقر بأن الألعاب الإلكترونية التفاعلية تساهم كثيرا في تطوير المهارات الفكرية و التخيلية .

إن موضوع الألعاب الإلكترونية التفاعلية من أهم المواضيع التي يجب دراستها والتطرق إليها من جميع النواحي ، وذلك بسبب من نلاحظه من انتشار لها داخل مجتمعاتنا وبين أطفالنا الذين هم شباب الغد، بل هم الغد في حد ذاته، وبما أن الطفل عالم قابل لتشكل بحسب المتطلبات فإن هذه الألعاب لها أثر كبير في رسم معالم حياته المستقبلية، لأن الأطفال مفطومين على حب اللعب الذي يدغدغ مهاراتهم الحسية والحركية والعقلية ، ومن هنا أتت دراستنا هذه تحت الإشكالية التالية: ما هو دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تعليم اللغة العربية ؟ سؤال رئيسا ,ومن بعد ذلك تطرقنا للأسئلة الفرعية التالية:

-ماهي الألعاب الالكترونية التفاعلية؟

-كيف يمكن للألعاب أن تساهم في تعليم اللغة العربية و ماهي مميزاتها؟

مقدمة

-ما هو تطبيق قصص عصافير وعلى ماذا يحتوي؟

-كيف يساعد هذا التطبيق على تعليم اللغة العربية للطفل ؟

واخترنا تطبيق قصص عصافير نموذجا لهذه الألعاب بهدف معرفة دوره في تعليم اللغة العربية للطفل.

وهذا الموضوع لم يكن صدفة أو اختيار عشوائي بل نتيجة لأسباب موضوعية وذاتية، ومن بين الأسباب الموضوعية هو أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية اكتسحت معظم المجتمع العربي وسيطرت على عقول أبنائنا، فأردنا معرفة مدى تأثيرها على الجانب التعليمي للطفل وكيف يمكنه اكتساب المعرفة منها.أما بالنسبة للأسباب الذاتية فهو ميلنا للتعليم بالوسائل الحديثة، ورغبتنا في البحث عما يمكنه مساعدة أطفالنا في حياتهم العلمية.

لمْ نكن نحن أول من تطرق لهذا الموضوع بل هناك من سبقنا بالدراسة من بينهم أولا مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير للطالبة فاطمة همال في تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة -جامعة باتنة – تحت عنوان :الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري سنة 2011_2012 ، وأيضا مذكرة أخرى للطالبة مريم قويدر لنيل شهادة الماجستير في الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات سنة2011/2012 تحت عنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية.

مقدمة

وللإجابة عن إشكالية الدراسة المطروحة مسبقا اتبعنا المنهج الوصفي لأنه المنهج الأنسب والأكثر مساعدة لنا في دراستنا أو بحثنا هذا.

ولأن الموضوع لازال من المواضيع الحديثة فإننا ورغم بحثنا لم نجد الكم الكافي من المصادر أو المراجع التي من شأنها إفادتنا بالشكل الذي نريده، إلا أننا استعننا ببعض ما وجدناه ونذكر من بينها من بينها:

- التعليم الإلكتروني التفاعلي، الأستاذ حذيفة المازن والأستاذ الدكتور مزهر شعبان العاني.
- الموسوعة العربية الالكترونية ,المجلد الثالث, معاذ الحمصي.

كسائر الأبحاث لم يخلو بحثنا من الصعوبات التي واجهتنا طيلة فترة البحث ومن أهمها قلة المراجع والمصادر التي هي الركيزة لأي بحث كان، حتى وإن وجدنا فقد كانت للبيع من مواقع إلكترونية، مما يزيد علينا عناء مادي.

ولسير البحث بشكل منظم ومدروس قمنا بتقسيم الدراسة فصلين الأول جانب نظري والآخر تطبيقي وتضمن كل منهما:

الفصل الأول "الجانب النظري": تحت عنوان الألعاب الإلكترونية التفاعلية المفهوم والنشأة وقد تضمن مبحثين، قمنا في المبحث الأول بدراسة وتحديد المفاهيم والمصطلحات، وفي المبحث الثاني تطرقنا إلى نشأة وظهور الألعاب الإلكترونية التفاعلية ودورها في تعليم اللغة العربية.

مقدمة

وفي الفصل الثاني "الجانب التطبيقي "بعنوان: تطبيق قصص عصافير ودوره في تعليم اللغة العربية، وقمنا بتقسيمه أيضا إلى مبحثين، وفي الأول قمنا بتقديم التطبيق ودراسته وعرض بعض القصص منه. وفي الثاني تطرقنا لدوره وكيف يساعد الطفل على تعلم اللغة العربية وأخيرا بيننا مدى استجابة الأطفال لهذا التطبيق.

وفي الأخير نتقدم بجزيل الشكر للأستاذة المشرفة التي لو جمعنا كل كلمات الشكر لن نوفيها حق وقفتها لجانبنا ومساندتنا في أهم لحظات العمر، ونقول لكي أستاذة أطال الله عمرك وجعلك من من يحفظهم ويرعاهم برعايته الدائمة الأستاذة "إلهام بولصنام"

تمهيد:

شهد العالم في الآونة الأخير اضطرابات من جميع النواحي، وبسبب هذه الاضطرابات اهتز استقرار الأمم كاملة، وهذا جراء تفشي فيروسات جديدة على كوكبنا – فيروس كورونا – الذي جعل من الكوكب يبدو مهجورا بسبب الحجر الصحي الذي فرض على الجميع، فاضطرت الحكومة لغلق معظم النشاطات التي قد تسبب أي تجمع كالعمل والدراسة ...الخ

وفي ظل كل هذا وجد الأفراد أنفسهم في دوامة تلزمهم غلى البقاء مسجونين داخل منازلهم، وهنا تحتم عليهم إيجاد البديل الذي قد يؤنس وحدتهم، فاتجه كل منهم لما يميل له وذهب معظمهم لعالم التكنولوجيا وخاصة الألعاب الإلكترونية التي سكنت عقول الكثير من الشباب والأطفال. مما أوصلنا نحن للبحث عن مفهوم هذه الألعاب ومتى ظهرت وكيف لها أن تؤثر على أطفالنا وعلى تعليمهم اللغة العربية، هذا ما سنتناوله في هذا الفصل نقطة تلو الأخرى.

الفصل الأول:
الألعاب الإلكترونية التفاعلية
المفهوم والنشأة

المبحث الأول: مفاهيم ومصطلحات الدراسة

أولا: الألعاب الإلكترونية التفاعلية

1) مفهوم الألعاب الإلكترونية التفاعلية:

إن الطبيعة التركيبية لمصطلح الألعاب الإلكترونية التفاعلية توجب علينا تقديم ثلاثة مفاهيم مستقلة عن بعضها. مفهوم الألعاب أولا، ومفهوم الإلكترونية ثانيا، والمفهوم الأخير التفاعلية. لكي نستخلص المفهوم الشامل له كمركب وصفي.

أ) مفهوم الألعاب لغة واصطلاحا:

- **لغة:**

جمع لعبة؛ "هي جُرْمُ ما يُلْعَبُ به كالشطرنج ونحوه. واللعبة التمثالُ. وحكى اللحيانيُّ: ما رَأَيْتُ لَكَ لُعْبَةً أَحْسَنَ مِنْ هَذِهِ، ولمْ يزدْ على ذلِك. ابْنُ السِّكيتِ تَقُولُ: لِمَنِ اللُّعْبَةُ؟ فَتَضُم أَوَلَها لأَنها اسْمٌ. والشَّطرنجُ لُعْبَةٌ، والنرْدُ لُعْبَةٌ، وكلُّ مَلْعُوبٍ بهِ، فهو لُعْبَةٌ، لأَنَّهُ اسْمٌ."[1]

ويقال لعب يلعب ولهى يلهو، بمعنى تسلى والتسلية يجب أن تكون فيها حركات وأن تحدث تغيرات داخل الإنسان سواء كانت من جانب المشاعر أو الأفكار ..... إلخ أي أن كل ما يسلي الفرد ويقوم من خلاله بحركات تنشط جسمه وعقله فهو لعبة.

- **اصطلاحا:**

[1] – لسان العرب لابن منظور ،دار المعارف للنشر القاهرة .الصفحة 4040

أما في المفهوم الاصطلاحي نجد "يعرف النشاط الترفيهي الذي يشارك فيه واحد أو أكثر من المشاركين باللعبة، وتتمثل مهمتها الرئيسية في توفير الترفيه والمتعة على الرغم من أنه يمكن أيضا تحقيق الدور التربوي."[1]

وبما أن اللعب هو النشاط الذهني أو البدني الذي يقوم به الفرد صغيرًا كان أم كبيرًا والذي من خلاله يلبي حاجاته المختلفة كالترويح عن نفسه وتفريغ الطاقة وتنمية القدرات الفكرية والحركية. فإن اللعبة هي الوسيلة التي يستخدمها الفرد في هذا النشاط –اللعب – فمثلا: الدمية عند البنت هي وسيلتها للعب والترويح عن نفسها مع صديقاتها وفي نفس الوقت تتخيل نفسها أنها أم لهذه الدمية وبها تتعلم كيف تتعامل الأم مع طفلها.

ب) مفهوم الإلكترونية لغة و اصطلاحا :

- **لغة:**

"إلكترون– مفرد– :ج إلكترونات جزء من الذرة دقيق جدًا ذو شحنة كهربائية سالبة ."[2]

"إلكتروني – مفرد–:ج إلكترونيات اسم منسوب إلى إلكترون ."[3]

- **اصطلاحا:**

أما في الاصطلاح نجد أنها تعني: " الاعتماد على تقنيات تحتوي على ما هو رقمي أو مغناطيسي أو لا سلكي أو بصري أو كهرومغناطيسي أو غيرها من الوسائل المشابهة "[4]

---

[1] موقع إلكتروني: http;//sa1.ensayazilim.com

[2]– معجم اللغة العربية المعاصرة ، أحمد مختار عمر المجلد الأول ,عالم الكتب للنشر والطباعة القاهرة ص 111 ط1 (1469 _2001).

[3] نفسه ، ص 111

[4] الحكومة الإلكترونية ،داود عبد الرازق الباز ، منشأة المعارف الإسكندرية ،2007

مما سبق يتضح لنا أن كلمة إلكترونية مذكرها إلكتروني منسوبة إلى الإلكترون وهو المادة التي يعتمد عليها الحاسوب لإجراء عملياته الدقيقة في الحساب. إلا أن هذه الكلمة لن تأخذ حقها في مفهومها إلا إذا اصطحبت معها ما يكمل معناها الاصطلاحي الدقيق مثل: التجارة الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، الحواسيب الإلكترونية ..... إلخ.

بعد ما عرضناه من تعريفات لغوية واصطلاحية للكلمتين: الألعاب والإلكترونية، سنحدد تعريفهما كمركب وصفي. ومن بين ما وجدناه من التعريفات العديدة أنها:

"نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب."[1]

وهذا التعريف مجمل عام ركز على كل أنواع الألعاب الإلكترونية التي هي ألعاب تختلف عن الألعاب التي ألفناها قديما، لأنها تستخدم الإلكترونيات لخلق نظام تفاعلي بين الفرد – اللاعب –واللعبة. ولا يمتلكها إلا صاحب الحاسوب أو الهاتف والأجهزة الخلوية.

ج) – مفهوم التفاعلية لغة واصطلاحا :

- **لغة :**

" تَفَاعُل :اسم

- مصدر: تَفَاعَلَ (فعل): يتفاعل تفاعُلا فهو متفاعل.
- تَفَاعَل الشيئان: أثر كل منهما في الأخر.
- تَفَاعَل مع الحدث: تأثر به، أثاره الحدث فدفعه لتصرف ما.

[1] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال .مذكرة لنيل شهادة الماجستير 2011\2012

- وتَفَاعُل: أصبح بينهما تَفَاعُل مستمر: تأثير متبادل."[1]

وقيل تَفَاعَلَ، يَتَفَاعَل، تَفَاعُلي. أي أن هناك تأثُر وتأثير بين الشيئين أو الشخصين، ونقول: تفاعَل فلان مع كلامي، أي تأثر به واستجاب له.

- **اصطلاحا :**

أما بالنسبة للتعريف الاصطلاحي لكلمة التفاعل أو التفاعلي فإنه يختلف من مجال لمجال آخر، أما في مجال التعليم قد تعددت التعريفات إلا أنها كاملة تنطلق من المفهوم نفسه وترتكز على المعنى نفسه . ومن بينها:

" التفاعل هو أحد المفاهيم المهمة في بيئة التعليم عن بعد وقد ركزت كثير من الدراسات التي عنيت بتعريف مفهوم التفاعل على عدة نواحي مثل: التعلم النشط، الاتصال ثنائي الاتجاه، والتعلم التبادلي عن بعد. ولذلك يمكن تعريف مفهوم التفاعل في بيئة التعلم عن بعد بأنه التعلم النشط الذي يحوي اتصالا وتفاعلا متعدد الاتجاه بين عناصر العملية التعليمية."[2]

فالتفاعل هنا في مجال التعليم الإلكتروني هو ذلك التأثر بين عناصر العملية التعليمية – المتعلم و الآلة –أما في التعليم بالألعاب الإلكترونية فنعني به مدى اندماج المتعلم مع اللعبة الإلكترونية التعليمية والتأثر بها والاستفادة منها وكأنها هي المعلم – الغائب – أي بدل المعلم البشري لعبة إلكترونية .

وبعد ما قدمناه من تعريفات للمصطلحات السابقة الثلاث كل منها على حدا. استخلصنا التعريف التركيبي الجامع لها، أنها ألعاب رقمية تفاعلية أي لعبة مصممة بطريقة رقمية دقيقة

[1] معجم المعاني الجامع عربي عربي النسخة الإلكترونية.

[2] –التعليم الإلكتروني التفاعلي ، حذيفة مازن ، مزهر شعبان العاني ، .مركز الكتاب الأكاديمي للنشر ،ط أ 2015.ص 16

هدفها تحفيز المتعلم على دمج اللعب والتعلم معا. وأن غرضها الأسمى التعلم وليس اللعب الذي مفهومه التقليدي في مجتمعاتنا هو اللهو، واللهو بالنسبة لنا نقيض للعلم.

فالألعاب الإلكترونية التفاعلية تتبع خطوات وإجراءات يقوم بها المتعلم تحت التزامه بقواعد معينة للوصول إلى الهدف التعليمي المحدد لكن بشكل ترفيهي لا يجعل المتعلم يمل.

2) أنواع الألعاب الإلكترونية التفاعلية:

تختلف الألعاب الإلكترونية عن بعضها البعض وذلك الاختلاف أولا من ناحية الفئة المستخدمة لهذه الألعاب، فاللعبة التي يفهمها ويتقنها الكبير قد يصعب على الصغير فهمها والتعامل معها. وثانيا من ناحية الهدف أو الأهداف المرجوة من هذه اللعبة.

وبناءًا على هذه الاختلافات سنقوم بتصنيف الألعاب إلى ثلاثة أنواع:[1]

أ) ألعاب المتعة والإثارة:

بما أن اسمها ألعاب المتعة والإثارة فواضح أنها هادفة لتسلية و ملء فراغ اللاعب أو المستخدم لا أكثر لأنها تستهدف فئة الصغار والشباب باستخدام ما يقربهم لواقعهم من صور وأصوات كما تمكنهم أيضا من استخدام حواسهم الأخرى كاللمس..... الخ عن طريق أدوات أخرى تابعة لها. فهذه اللعبة تبدأ بأبسط المستويات التي يسهل التعامل معها إلى أن تزداد تعقيدا في مراحلها الأخرى.

ب) ألعاب الذكاء:

تكمن قوة هذه الألعاب في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى في وقت قصير تصعب مجاراته لأنها تعتمد على إعمال الفكر بالدرجة الأولى. ومن أشهر هذه

1 ينظر: الموسوعة العربية الالكترونية المجلد الثالث ط 1 1998 معاذ الحمصي الصفحة 253[1]

الألعاب في مجال ألعاب الذكاء لعبة الشطرنج لأن التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أصبح تحديا كبيرًا.

ت) الألعاب التربوية التعليمية:

وهذه الألعاب هدفها يختلف عن الألعاب الأخرى لأنها وتمزج بينا التسلية والتعليم وتسعى لإيصال المعلومة بطريقة مسلية لا تحدث ملل في نفس المتعلم، وهذه الألعاب لا تختص بفئة معينة لأنها تغطي جميع المراحل الدراسية. فمنها الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة وكتابة الحروف والأرقام وكل ما يمكن اكتسابه في المراحل الأولى، ومنها ما يهتم بالتثقيف العام كتعلم اللغات الأجنبية.

كما أن هذه اللغات لم تبقى حبيسة اللغات الأجنبية فقط فهناك شركات أجنبية أدخلت اللغة العربية مع لغاتها في هذه الألعاب، وشركات أخرى عربية طرحت ألعابا تعتمد على اللغة العربية فقط أهمها تمس تعليم اللغة العربية وقواعدها ونحوها .....الخ ،من بينها :قصص عصافير وكتكوتي معلم العربية .

ثانيا: التعليم

كما قال الشاعر أحمد شوقي:

العلم يبني بيوتا لا عماد لها والجهل يهدم بيوت العز والكرم

فازدهار الأمم ونهوض المجتمعات مرتكزًا على علم أفرادها، لأن العلم هو المحرك والقائد الأساسي في تطور حضارة أي مجتمع ونهوض ثقافته، وهو بمثابة العمود الفقري لجميع الأمم وهذا العمود لا يبني إلا عن طريق التعليم لأن غاية التعليم الأساسية هي الحصول على المعرفة والمعرفة هي العلم.

1) مفهوم التعليم:

- **لغة:**

من فعل علِّم "علّمهُ العلّم وأعْلّمهُ إياه فتعلّمهُ، وفرق سبويه بينهما فقال: عَلِمتُ كأذِنتُ، وأعْلمْتُ كآذَنْتُ، وعلَّمته الشيء فتعلَمَ ... وفي حديث ابن مسعود :إنَّكَ غُلَيْمٌ مُعَلِمٌ، أي مُلْهِمٌ للصواب والخير .كقوله تعالى :{مُعَلَّمٌ مجْنُون} أي له من يُعَلِمَهُ ."[1]

-"وذُكِرَ عن ابن الأعرابي أنه قال: تَعَلَّمْ بمعنى اعْلَمْ؛ قال ومنه قوله تعالى : ((وَمَا يُعَلِّمَانِ مِنْ أحَدٍ)) "[2]

بمعنى هنا أن الساحر عندما يأتي للملكين ويقول لهما: أخبراني بما نهى عنه الله. فيخبراه إلى أن يصلا للسحر فيقول لهما: ما هو السحر فيخبراه ما هو فيحفظه ويخالف ما نهى عنه الله فيكفر، فهنا المعنى ليس يُعَلِّمَانِ بمعنى التعليم إنما يُعْلِمَانِ، أي ينبهانه ما هو السحر.

- **اصطلاحا:**

ومن الجهة الاصطلاحية نجد أنه: " عملية اكتساب المعلومات والمعارف والخبرات والمهارات عن طريق عملية التعلم التي يقوم بها المتعلم نفسه أو عن طريق غيره (المعلم) ويتم كل ذلك بطرق ووسائل مختلفة بعضها مباشرة وأخرى غير مباشرة، وهو نقل المعارف من الكبار إلى الصغار وأن عمل المعلم الأول يتضمن بالدرجة الأولى تنظيم المعارف وإيجاد الظروف المناسبة لنقلها من بين دفات الكتب إلى عقول المتعلمين."[3]

---

[1] لسان العرب لابن منظور ،دار المعارف للنشر القاهرة .الصفحة 3083 .

[2] المرجع نفسه .الصفحة 3084.

[3] – التعليم الإلكتروني التفاعلي ، حذيفة مازن ، مزهر شعبان العاني ،.مركز الكتاب الأكاديمي للنشر ط أ 2015.ص 13

ويعرف أن اكتساب أي معرفة عند أي كان لا يكون إلا عن طريق التعليم، الذي هو عملية منظمة تسعى لأهداف معينة حددت من قبل، أي أن التعليم هو تصدير المعلم لكل ما لديه من معارف للمتعلمين بمهارات مختلفة ووسائل متعددة. ونجاح التعليم أو العملية التعليمية متعلق بالأثر أو التغيير الذي يحدث لدى المتعلم، لأن ذلك التغيير هو الهدف المراد الوصول إليه.

2) التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني:

لقد ألفنا في مجتمعاتنا قديما أن التعليم يكون مباشر وآني، أي المعلم يلقي والمتعلم يستقبل. لكن التطور الحاصل في القرون الأخيرة أدى إلى دخول التكنولوجيا في عالم التعليم بقوة فظهر ما يسمى بالتعليم الإلكتروني، فلهذا وجب علينا التفريق بين التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني.

- **التعليم التقليدي :**

"هو الاتصال بين المعلم والطالب في قاعة الدرس حسب جدول دراسي محدد وتوفير خدمة التعليم لعدد كبير من الأفراد يتم تقسيمهم إلى مجموعات متعددة، من خلال مجموعة من الأفراد المتخصصين (الخبراء والمدرسون)، باستخدام وسائل و أدوات مختلفة في طبيعتها ومكوناتها، وذلك في مكان ما ضمن موقع جغرافي معين ،يلتقي فيه الجميع في زمن ما يتم تحديده وجدولته مسبقا ."[1]

بمعنى أن التعليم التقليدي مباشر ويكون فيه كل عناصر العملية التعليمية حاضرين موجودين، وهذا التعليم يكون مرتبط بزمان ومكان يلتزم به الجميع، ووفي نفس الوقت هو ليس متاحا على مدار الساعة بمعنى من سبقته معلومة خسرها.

[1]. التعليم الإلكتروني التفاعلي ، حذيفة مازن ، مزهر شعبان العاني ،.مركز الكتاب الأكاديمي للنشر ط أ 2015ص 14

- **التعليم الإلكتروني :**

"ويمكن تعريفه بأنه طريقة للتعليم باستخدام آليات الاتصال الحديثة كالحاسوب والشبكات والوسائط المتعددة من أجل إيصال المعلومة للمتعلمين بأسرع وقت وأقل كلفة وبصورة تمكن من إدارة العملية التعليمية وقياس وتقييم أداء المتعلمين."[1]

إن التعليم الإلكتروني على عكس التعليم التقليدي فقد يكون مباشر أو غير مباشر، ولا يلزم زمان ومكان محددين مفروضين على عناصر العملية التعليمية، كما أنه لا يشترط وجود عدد من الأفراد، أي قد يكون المتعلم واحد لا أكثر. فمثلا قد يكون التعليم عن طريق تطبيق في الهاتف يمكن للمتعلم حمله أين ما كان وفتحه وقت ما أراد.

المبحث الثاني : الألعاب الإلكترونية وتعليم اللغة العربية

أولا: نشأة وظهور الألعاب الإلكترونية التفاعلية

من أهم الظواهر التي رافقت الكومبيوتر الألعاب الالكترونية التي تكاد في وقتنا الحالي أن تسيطر على جميع المجالات، وقد مرت هي الأخيرة بمراحل عديدة لتصل إلى التطورات التي هي عليها الآن، حتى أصبحت تعلب عل مختلف أجهزة اللعب (الهاتف –التلفاز– الكمبيوتر) وغيرها من الأجهزة. إذن متى ظهرت وكيف وصلت إلى هذا القدر من السيطرة؟

إن بدايات الألعاب الإلكترونية "ترجع إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار "قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج"[2]

[1].ص التعليم الإلكتروني التفاعلي ، حذيفة مازن ، مزهر شعبان العاني ،.مركز الكتاب الأكاديمي للنشر ط أ 2015 15

[2] الموسوعة العربية الالكترونية معاذ الحمصي المجلد الثالث ط 1 1998 الصفحة 253

وهنا كانت أول انطلاقة للألعاب الإلكترونية بشكلها المبسط وبعد ظهور الدارات الإلكترونية ولغات البرمجة قام أصحاب هذا المجال بتكريس كل جهودهم لتطوير هذه الألعاب وصنع أجهزة خاصة بها."ففي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء space warالتي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني MiT نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه: مانيا فوكس أوديسي، وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة علة ستة أشرطة."[1]

وفي عام 1972 أسس نولان بشنيل وتيد دابني شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وكان هذا حدثا بارزا ،وبعدها تسارع تطور أجهزة الألعاب فوصلت في عام 1980 إلى قمة مبيعاتها وهذا ما أدى إلى زيادة بيع أجهزة اللعب وضعف بيع الحواسيب في سنة 1985،"وتطورت الحواسيب الشخصية في عام 1988 إذ ظهرت المعالجات 386 و 486 وسرعان ما استعيض عن نبضات الصوت ببطاقات الصوت ،كما سمح ظهور برنامج النوافذ Windows 3-11 في عام 1990 بتفاعل مبسط مع الحاسوب بات بمتناول الكثيرين ،فغدت الألعاب أكثر متعة وسميت ألعاب المحاكاة مثل محاكاة الطياران ، ومحاكاة التفكير."[2]

ومع هذه التطورات الحاصلة في أجهزة الألعاب الإلكترونية التي جعلت الشخص يتفاعل معها بشكل غير طبيعي، إلا أن تطور الحاسوب الشخصي جعل منها تتراجع بشكل كبير. إلى أن طرحت شركة يابانية محطة ألعاب تحت اسم Play Station تحتوي على مكتبة من الألعاب مزودة بإمكانات عالية الجودة من ناحية الصوت والصورة، فكانت هذه انطلاقة لشركات أخرى في إنتاج أجهزة توفر اللعب والمتعة والتفاعل لأي فرد كان أينما كان، فظهرت ألعاب

[1] المرجع السايق

[2] المرجع نفسه

إلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو يمكنها الاتصال به تمكن المتعلم من التحكم بها والسيطرة عليها بجميع حواسه.

ثانيا: مميزات الألعاب الإلكترونية التي أدخلتها عالم التعليم وتعليم اللغة خاصة

أصبحت الأمم تقاس بمدى توظيفها للوسائل التكنولوجية في مجالاتها المختلفة عامة ومجال التعليم خاصة، ففي الأزمنة الأخيرة أصبحت التكنولوجيا ضرورة لابد منها في العملية التعليمة، ومن بين الاستراتيجيات البارزة في الوقت الحالي التي استفاد منها التعليم استراتيجية التعليم بالألعاب الإلكترونية التفاعلية لأنها اختصت بمميزات جعلتها تفرض لنفسها مكانا في الحيز التعليمي، ومن بين هذه المميزات نذكر[1]:

1. استخدام مؤثرات سمعية وبصرية، لذلك فهي تثير أكثر من حاسة لدى الإنسان مما يجعل التعلم من خلالها أكبر تأثيرا وأبقى أثرا.
2. إشباع الميل الفطري للمتعلمين إلى اللعب، خاصة صغار السن منهم، الأمر الذي يزيد من دافعيتهم لتعلم مواضيع لم يرغبوا في تعلمها من قبل.
3. تنمية الانتباه البصري والاتساق الحسي الحركي حيث تتطلب من اللاعب أن ينتبه إلى عدة مؤثرات في أماكن مختلفة من الشاشة والرد عليها بسرعة كبيرة.
4. تقسيم المعلومات المقدمة إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يجعله يركز على الهدف التعليمي ويدفع التلميذ لمواصلة اللعب.
5. تكرار الألعاب الحاسوبية التعليمية في أي وقت يضمن تعلم التلميذ حتى يصل إلى مرحلة التمكن والإتقان.
6. تكون بمثابة التدريب العفوي للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وإعطائهم الخبرة في ذلك، والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

[1] دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم ،مركز الأبحاث والدراسات التربوية جابر سامر 2018

7. توفر السلامة والأمن للمتعلم فهي توفر مختبرات العلوم الافتراضية وتمكن التلامذة من إجراء التجارب والتفاعلات الكيميائية في بيئة تحاكي الواقع.
8. إمكانية استخدامها بشكل فعال في تعليم مواد مختلفة مثل الرياضيات واللغة وغيرها.
9. كسر حاجز الملل لدى الأطفال عامة وبعض التلاميذ خاصة.

ومع كل هذه المميزات التي توصلنا إليها نضيف ميزة التشويق والإثارة التي من شأنها جذب المتعامل مع اللعبة وإدخاله في جو منفرد مع المعلومات. ولا تربطه بزمان ولا مكان من شأنهما أن يصبحا عقبة أمام اكتسابه للمعرفة.

إن الطفل في مراحل حياته الأولى يكتسب بعض الكلمات التي يتعايش بها مع مجتمعه الصغير، بل ما نعلمه هو أنه يولد صفحة بيضاء ويتعلم من مَن هم حوله عبر الاحتكاك بهم، أي وجود الغير معه ضرورة لابد منها. وأكدت الدراسات في الآونة الأخيرة أن الطفل يمكنه التفاعل و التعايش مع اللعبة الإلكترونية كما يتعايش ويتفاعل مع الشخص المعلم بل و أكثر من ذلك ،لأن عقل الطفل يكتسب لينتج ويعرض ما توصل إليه .وهذا ما جعلها تكتسح عالم التعليم وتعليم اللغات خاصة .نظرا لاستهدافها لجميع فئات المجتمع الأطفال والمراهقين والشباب ،وأيضا نظرا " لأن نظام التعليم المستقبلي لم يعد ينظر إليه على اعتبار الطالب مستودعا للمعلومات كما كان في الماضي القريب "الأسلوب البنكي في التعليم ،وإنما أضحى التعليم أداة من أدوات الحركة والتغيير ،وإكساب المهارات والاتجاهات التي تمكن الأفراد من النمو الحقيقي ....وأن التعليم أصبح مطالبا بالبحث عن أساليب ونماذج تعليمية جديدة لمواجهة العديد من التحديات على المستوى العالمي"[1]

فالبحث عن التطور جعل من الألعاب الإلكترونية تدخل عالم التعليم بجدارة.

[1] التعليم الإلكتروني التفاعلي ، حذيفة مازن ، مزهر شعبان العاني .مركز الكتاب الأكاديمي للنشر ط أ 2015.ص57

ثالثا : دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تعليم اللغة العربية

من بين الظواهر الأكثر انتشارا حاليا في عالم تعليم اللغة دخول الألعاب الإلكترونية التفاعلية عالمنا العربي وظهور تطبيقات حديثة خاصة بتعليم اللغة العربية وحدها بعدما كانت هذه التطبيقات تختص بلغات أجنبية فقط، وليس للغتنا السامية مكان فيها إلا كلغة إضافية لا أكثر. وهذا كله راجع للدور الهام الذي تقوم به هذه التطبيقات في تعليم اللغة العربية، خاصة وأن كل الأمم أصبحت تسعى لمواكبة العصر الحديث. فدور هذه الألعاب هنا أنها:[1]

أ) تساعد الطفل على إدراك صوت وصورة الحرف أو الكلمة بحواسه سمعيا وبصريا وعن طريق اللمس.

ب)تنمي مهارات القراءة والكتابة والسمع لدى الطفل وتساعده في التعرف على أساسيات لغته و منطلقاتها.

ت) تشخيص بعض الصعوبات التي يواجهها الطفل اتجاه لغته ولا يستطيع التعبير عنها، فمثلا هنا الطفل يصعب عليه نطق اسم القطة مع أنه يعلم صورتها في ذهنه، هنا يتضح له الأمر عندما تكون الصورة متبوعة بصوت.

ث) لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال حيث تكسبهم الثقة بالنفس عند الفوز فيها.

ج) تساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم.

ح) تعودهم من الصغر على اتخاذ القرارات بنفسهم.

وقد تجاوز دور هذه الألعاب الجانب المعرفي إلى الجانب الاجتماعي النفسي للطفل، لأنها تجعله يتعامل مع الآخرين بشكل سهل مع توظيف ما تعلمه من اللعبة. بل وتجعله يسرح

1 الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري .إعداد الطالبة فاطمة همال 2011 2012 ص140 [1]

بخيالاته في محيطه فهذا ما يجعله يتنقل في بيئته بكل ما تحتويه من اختلافات (صحاري، محيطات .....الخ) بسهولة

- بعض ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على تعليم اللغة العربية:

لا نقول أن الألعاب الإلكترونية تخلو من السلبيات التي تؤثر على الطفل وعالمه التعليمي، لكنها إذ استخدمت بالطريقة الصحيحة وتحت الرقابة الكاملة سواء من طرف الوالدين أو أي شخص متكفل (رقيب) ستكون نافعة ومفيدة لدرجة كبيرة، لهذا سنتطرق أولا لإيجابيات هذه الألعاب على أطفالنا لنصل في الأخير إلى بعض سلبياتها.

- الايجابيات:
- تسمح الألعاب الإلكترونية التفاعلية للطفل بالتعلم بتطبيق ما تعلمه في واقعه اليومي فمثلا عندما يرى في اللعبة قط تحت الطاولة، يذهب ويدخل لعبته تحت الطاولة ويقول اللعبة تحت الطاولة.
- تتميز هذه الألعاب بالتفاعل الذي يزيد من دافعية المتعلم ورغبته في الحصول على المعلومات بالاكتشاف وتنمية مهارة التعلم الذاتي وتنشيط تفكيره.[1]
- أنها تعطي للأطفال الإحساس بالإنجاز، عندما يتعلم بعض من لغته.[2]
- تنمي القدرات المعرفية مع بعض القدرات الإدراكية.
- تساهم في القدرة على التعامل مع المواقف الغير معتادة.

[1] الألعاب التعليمية الرقمية (لعبة فصيح أنموذجا)الباحث طارق عويض السواط

[2] ينظر،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال .مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال،إعداد الطالبة مريم قويدر 2012- 2011 ،ص 140

السلبيات:[1]

وتتمثل في:

- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي.
- تسبب مشاكل أسرية، حيث يقل التفاعل بين الطفل وأسرته عكس الطفل العادي.
- انفصال الطفل عن واقعه الذي يعيشه.

[1] ينظر،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال .مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال،إعداد الطالبة مريم قويدر 2012- 2011 ، ص 140

تمهيد:

الألعاب الإلكترونية التفاعلية عدة أنواع ومن بينها الألعاب التربوية التعليمية، وهي ألعاب رقمية تساعد الفرد على تعلم مهارات مختلفة، وقد أخذت حيزا واسعاَ داخل مجتمعنا العربي. حيث لقيت مؤخرا إقبال كبيرا من جانب الأولياء وكذلك المعلمين والأساتذة لأنها تساعد الأولياء في تعليم أبنائهم في السن المبكر أي مرحلة ما قبل المدرسة، وتساعد المعلمين على اكتساب طرق جديدة لعرض المعلومة على التلميذ بطريقة سهلة مع توفير في الجهد والوقت.

وقد اخترنا نحن لعبة من بين هذه الألعاب اسمها – قصص عصافير–وقمنا في هذا الفصل بدراستها لمعرفة دورها في تعليم اللغة العربية حيث قمنا في الأول بدراسة التطبيق وتقديم بعض من محتواه وبعدها قمنا بعرض كيف يقدم هذا التطبيق المعلومة بأسهل طريقة، وفي الأخير بيننا كيف يساعد على تنمية مهارات الطفل مع توضيح مدى استجابة الأطفال لهذا التطبيق.

الفصل الثاني: تطبيق قصص العصافير ودوره في تعليم اللغة العربية

المبحث الأول: دراسة التطبيق (قصص عصافير)

أولا: تقديم التطبيق

لقد اخترنا لعبة الكترونية تربوية تعليمية تحت اسم "قصص عصافير" صدرت عام 2015 أي منذ حوالي 8 سنوات على يد كاتب الأطفال وريادي الأعمال "عمرو أبو حميدان " وهو رجل ذو خبرة في مجال التكنولوجيا أكثر من 13 سنة، وجل اهتماماته حول العادات الصحية وجعلها جزءا من حياة الأفراد، ومن هواياته القراءة والرسم وقص القصص.

وهو تطبيق عربي اللغة يستهدف الفئة العمرية من العام الأول إلى آخر مرحلة في تعليم الابتدائي، لأن في هذه المرحلة العمرية كلما رسخت عادة القراءة كلما كانت ثقافة الفرد في المستقبل أوسع. ويحتوي هذا التطبيق على العديد من القصص المصورة المكتوبة التي من شأنها تعزيز معرفة الطفل وارتباطه بالعالم المحيط به عن طريق ما يراه ويسمعه فيها.

تعتمد فكرة اللعبة على تعليم الطفل العديد من الأشياء التي يجهلها مثل: أضداد الكلمات والألوان والحيوانات والأماكن .....الخ، بواسطة قصص مصورة. وقد فاقت القصص في هذا التطبيق المائة والخمسون قصة، تحت تصنيف عربي 21 الحروف الأبجدية –أبجد هوز حطي كلمن سعفص – وكل قصة بعنوان مختلف عن الآخر. تم ترتيب هذه القصص حسب صعوبة قراءتها من الأسهل إلى الأصعب بمستويات مختلفة كالآتي[1] :

- أ– ب مبتدئ أدنى 1 و2
- ج– د مبتدئ أوسط 1 و2

[1] ينظر محتويات تصنيف موقع عصافير http://egthad.com

- هـ–و مبتدئ أعلى 1 و2
- ز–ح متوسط أدنى 1 و2
- ط–ي متوسط أوسط 1 و2
- ك– ل متوسط أعلى 1 و2
- م– ن متقدم أدنى 1 و2
- س –ع متقدم أوسط1 و2
- ف–ص متقدم أعلى 1و2

أي المستوى الأول يكون المتعلم مبتدئ وفيه ثلاث درجات (أدنى –أوسط – أعلى)، وفي المستوى الثاني يصبح متعلم متوسط بالتدرج على الدرجات الثلاث التي في المستوى الأول، ليصل أخيرا إلى المستوى المتقدم الذي هو المستوى الأخير في اللعبة. حيث تسير بالتدرج مع المتعلم الصغير.

✦ من مميزات تطبيق قصص العصافير: [1]

- أنه عربي بالكامل، أي مخصص للطفل العربي.
- تصميم الرسومات مناسب للأطفال الصغار.
- التسلية والتعليم في نفس الوقت مما يجعله أكثر جذبا للطفل.
- يركز على تعليم اللغة العربية وتنمية مهارة القراءة.
- تعليم الحروف والألوان والأشكال.

[1] ينظر ,منصة اجتهاد ,نبذة مختصرة عن تطبيق قصص عصافير http://egthad.com

جميع القصص مجانية وبدون إعلانات مدفوعة تعيق الطفل أثناء استخدام التطبيق.

ثانيا: محتوى التطبيق "بعض القصص منه"

كما ذكرنا سابقا أن القصص في هذا التطبيق تفوق المائة والخمسون قصة، لهذا من بين كل هذه القصص سنقوم بعرض ثلاثة قصص بمحتواها وكل قصة من مستوى مختلف عن الأخر. أي قصة من المستوى الأول "مبتدئ"، وقصة من المستوى الثاني "متوسط"، والأخيرة من المستوى الثالث "متقدم".

1- **القصة الأولى:** بعنوان: هيا نعد مع الديناصورات – أرقام هندية

مؤلفها: عمرو أبو حميدان

القارئ: طارق زياد

المستوى: مبتدئ أدنى

قصة ملائمة للأطفال من بداية العمر إلى ثلاث سنوات، والهدف منها تعليم الطفل العد إلى عشرة.

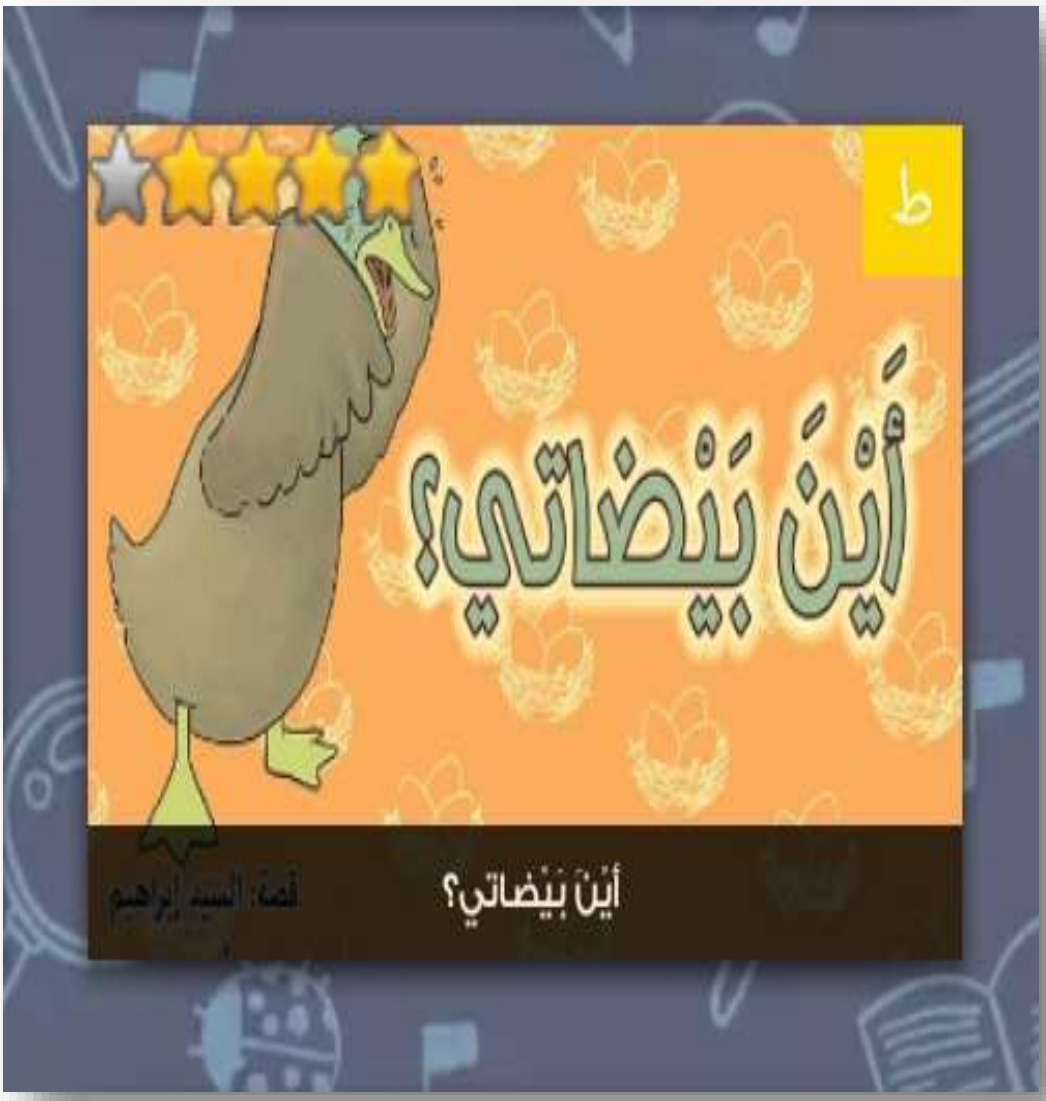
2- القصة الثانية :بعنوان :أَيْنَ بَيْضَاتِي ؟

المؤلف: السيد إبراهيم

القارئ: هشام حمادة

المستوى: متوسط أوسط

قصة تناسب الأطفال حتى الست سنوات، تهدف لتعريف الطفل ببعض الحيوانات البيوضة.



2-القصة الثالثة: بعنوان: نَحْو الأرْضِ

المؤلف: محمد الناغي

القارئ: نذير خوالدة

المستوى: متقدم أعلى

تحكي هذه القصة عن صبي مع والده في رحلة يتعرف فيها على الكوكب الأزرق، أي كوكب الأرض. ومعه بعض الكواكب التي تجاوره، وتنقسم هذه القصة إلى ثلاثة فصول.

المبحث الثاني: دور التطبيق في تعليم اللغة العربية

أولا: كيف يتعلم الطفل عن طريق لعبة قصص العصافير

ما يجعل الطفل يميل إلى هذا التطبيق هو أن القصص فيه مصورة، وبمعنى آخر أنها تقرب له صورة الواقع عن طريق عرض صور الأشياء والنباتات والحيوانات التي يراها في العالم المحيط به. كما أنها تجعله أيضا يعرف كيف وأين ومتى يستعمل حواسه.

سنعرض هنا كيف يتم إيصال المعرفة للطفل عن طريق هذه القصص المصورة، وسنقوم بوصف ما تقدمه هذه الأخيرة من خلال محتويات البعض منها:

أ- قصة "فانيلتي بيضاء ":

من مستوى مبتدئ أدنى نجد أن هدفها تعليم الطفل الأقل من ثلاث سنوات الألوان، عن طريق عرضها في البداية لفتاة ترتدي فانيلة بيضاء وتقول: فانيلتي بيضاء (بالصوت) مع كتابتها في الأسفل بالحروف كما هو موضح في الصورة أسفله

مع وضع خيارات الصوت والكتابة، هل يريدها الطفل بصوت فقط أو كتابة فقط أو الاثنين معا أم بدون صوت ولا كتابة. فهنا الطفل يسمع كيفية نطق الكلمة مع كتابتها بالحروف وأيضا رؤية صورة الفانيلة كيف تكون أي يمكنه تمييزها عن بقية الملابس. فالتطبيق هنا يعلم للطفل اللون عن طريق شيء من الملابس.

من خلال ما عرض على الطفل في هذه الصورة نجد أنه:

- يصبح يعرف اللون الأبيض ويفرقه عن بقية الألوان.
- ويعرف كيف تكتب كلمة فانلتي وكلمة بيضاء بالحروف.
- يتعلم طريقة نطق الكلمتين معا.
- يميز ما هي الفانيلة من بين بقية الملابس وأين تلبس.

وهناك سهم في يسار الشاشة عندما يضغط عليه الطفل يذهب إلى المحتوى التالي، فتظهر له فتاة ترتدي جوارب حمراء وتقول: جواربي حمراء (بالصوت) مع كتابتها في الأسفل بالحروف. وهنا يرى الطفل الجوارب التي ترتديها الطفلة في قدميها لونها أحمر مع بقاء الفتاة كلها باللون الأبيض، وتميز الجوارب فقط باللون الأحمر هذا لجذب انتباه الطفل إلى اللون الذي نريد تعليمه له. وهذا ما ستوضحه الصورة التالية:

وهنا تعمدنا حذف الكتابة في الأسفل لكي تظهر الجوارب الحمراء في الصورة، وهنا يتعلم الطفل ما يلي:

- ما هو اللون الأحمر وأنه يفترق على اللون الأبيض.
- كيف تكتب كلمة جوارب وحمراء وكيف تنطق.
- ويميز ما هو الجورب وأنه يلبس في القدمين وليس في مكان أخر.
- وكيف يستخدم أصابعه في الضغط على سهم التالي ليكتشف ما بعد ذلك الذي يراه.

وبعد الضغط على سهم التالي مرتين ستظهر له الفتاة نفسها في المرة الأولى ترتدي قميص أصفر وتقول: قميصي أصفر، وفي الضغطة الثانية تظهر وهي ترتدي فستان وتقول :فستاني أحمر ،مع عدم وضع أي ألوان أخرى في الصورة من شأنها أن تشتت انتباه المتعلم، كما في الصورتين :

وتبدو الفتاة في هذه القصة وكأنها تحاور الطفل، وهذا أسلوب من أساليب شد الانتباه أيضا، قا. ونستنتج من خلال الصورتين في الأعلى:

- أن الطفل أصبح متأكد من اللون الأحمر كيف يكون مع تعلمه للون جديد وهو الأصفر.
- أته تعلم كيف تكتب كلمة أحمر وأصفر حرفيا، وكيف تكون صوتيا.
- ومعرفة أشياء جديدة عن الملابس التي قد يمكنه ارتداءها.

ومن هنا يكمل الضغط على التالي فتظهر له ألوان وصور أخرى وفتاة تربط شعرها بشرائط وترتدي حذاء، وتقول: شرائط شعري صفراء، وبعدها تقول: حذائي أسود، مع إبراز شرائط شعرها باللون الأصفر وحذائها بالأسود كما نلاحظ في الصور التالية:

وبعدما لاحظنا التأكيد على اللون الأحمر في مكانين مختلفين (جواربي حمراء – وفستاني أحمر) يشد انتباهنا أنه في المرة الأولى اللون الأحمر كان في المؤنث "حمراء" وفي المرة الثانية "أحمر " في المذكر ونفس الشيء مع اللون الأصفر (شرائط شعري صفراء – قميصي أصفر). وهذا يجعل الطفل يعلم حتى متى يكون اللون مؤنث ومتى يكون مذكر.

وبعد عرض كل لون لوحده (الأحمر، الأصفر، الأسود) عبر ملابس مختلفة ترتديها الفتاة التي في اللعبة، يقوم التطبيق بجمع كل هذه الألوان في ملابس البنت مثلا ما في الصورة:

ويقول: أصفر أحمر أسود. وهذا ما يجعل الطفل يميز الألوان من بعضها لأنها من قبل كانت تظهر متفرقة واحدة تلو الأخرى لكن الآن كلها مع بعض في صورة واحدة.

لم تنتهي القصة بعد فمازالت هناك صور تعرض ألوان أخرى وملابس متنوعة أخرى سنقوم بعرضها في صور متتالية بشرح مبسط.

فعندما يضغط الطفل عن التالي تظهر له الفتاة مرة أخرى ترتدي معطفا وتقول: معطفي أزرق، وبعدها تظهر بوشاح وتقول: وشاحي أصفر، مع كتابة كلمة أزرق باللون الأزرق وكلمة أصفر باللون الأصفر. وسنرى هذا في الصورتين:

وكأنها تقول للطفل هذا هو المعطف وهذا هو اللون الأزرق، وهذا هو الوشاح وهذا هو اللون الأصفر، وفي كل مرة يكتشف الطفل لون آخر لم يكن يعلمه ويخزن في ذاكرته. ونلاحظ أنه كلما تقدمت اللعبة كلما اتسع العالم التعليمي للطفل عن طريق تسلسل الصور والأحداث.

وباقترابنا لآخر القصة التي نحن بداخلها نعرض أخر صورتين قبل الصورة الأخيرة التي ستكون نهاية القصة، حيث فالمرة الأولى أو في الصورة الأولى تظهر الفتاة ترتدي قبعة على رأسها وتقول: قبعتي خضراء، وفي الصورة التي بعدها تقول: قفازاي حمراوان، وهي ترتديهما في يديها، مع تغيرات في حركات جسمها في المرتين لجعل الطفل يتفاعل مع الصور وكأنها حية وواقعية كما هو موضح في الأسفل.

قُبَّعَتي
خَضْراءُ
قُبَّعَتي خَضراء
أعِد

قُفّازايَ
حَمْراوانِ
قُفّازيَّ حَمْراوانِ
أعِد

لتجتمع الألوان السابقة كلها أخيرا في صورة واحدة، مكتوبة بالحروف واحدة تحت الأخرى مع نطقها متسلسلة خلف بعضها وترتدي الفتاة جميع الملابس السابقة كل منها بلونه الذي عرضت به ليستطيع الطفل التفريق والتمييز بينها

الهدف الذي تسعى إليه هذه القصة (تعليم الألوان للطفل)، لكن بعد تطرقنا لمحتواها نصل إلى أنه هناك أهداف أخرى قد نصل إليها بدون أن نطرحها كهدف. فنذكر في نقاط معدودة ما قد نتحصل عليه من فائدة من خلال هذه القصة:

- ✓ تعلم الألوان والتفريق بينها وهذا هو الهدف الأصلي.
- ✓ المساهمة في معرفة بعض الملابس قد يجهلها المتعلم من قبل.
- ✓ تعلم متى يكون اللون مؤنث ومتى يكون مذكر.
- ✓ يصبح الطفل متمكن من نطق الألوان ومعرفة طريقة كتابتها.

ب- قصة "كتاب الأضداد

تستهدف هذه القصة الأطفال الأقل من ثلاث سنوات، وتعلمهم أضداد الكلمات أي الكلمة وضدها، ونحن سنقوم بوصف كيف تساعد هذه القصة الطفل على تعلم ضد الكلمة.

مثلا لدينا في تعليم كلمة فوق وضدها تحت نجد أنه يضع طاولة ويضع فوقها قطة وتحتها طفل صغير ويقول ويكتب "تحت ، فوق" ،وهنا يلفت انتباه الطفل إلى أن القطة فوق الطاولة تعني أن كل ما كان في الأعلى هو فوق ،وأن الطفل تحت الطاولة أن كل ما يكون في الأسفل هو تحت ، وأن ما لم يكن في الأعلى فهو تحت والعكس .وبهذا يتضح له أن فوق ضدها تحت .على عكس التعليم التقليدي الذي يطرح الكلمة وضدها مباشرة ويبقى الطفل في حيرة ،وخاصة الطفل الصغير لأنه يميل أكثر للأشياء التي تمس حواسه مثلا الأشياء التي اعتاد عليها في محيطه (القطة)، سنوضح هذا بالصورة التالية :

أيضا في كلمة نظيف وعكسها، يضع صورة فيها طفل صغير داخل حوض ماء وفي أعلاه رغوة صابونية وبجانبه قارورة مكتوب عليها كلمة "صابون" حيث يوضح للطفل بأن الصابون يدل على النظافة، ومكتوب أعلاه "نظيف". وفي نفس الوقت بجانبه قطة عليها قمامة

وأوساخ مكتوب على رأسها "متسخ". هنا يوضح للطفل كيف تكون صورة النظيف وصورة المتسخ. أي أن النظافة كيف تكون وعكسها الوسخ ومن يعلم الطفل أن نظيف عكسه متسخ. مع كتابة كلمة متسخ ونظيف في الأسفل ونطقها بالصوت.

وهناك قصص عديدة ومتنوعة تفيد الطفل بدرجة كبيرة، وما بوسعنا إلا أن نعرض ما تيسر منها لعرض كيفية تعليم الطفل عبر هذا التطبيق التعليمي التربوي، وفي الأخير سنقوم باستخلاص دور هذا التطبيق في تعليم اللغة العربية للطفل في نقاط نرتبها كالتالي:

1. أنه يعلم الطفل المفاهيم الأساسية للحياة: الألوان، الأشكال، الحروف .....الخ.
2. ينمي عادة القراء ويبنيها ويجعلها جزء مهم في حياة الطفل.
3. يجسد الأشياء التي في عالم الطفل المحيط به عن طريق القصص، ويساعده على فهمها بصورة مبسطة.
4. ينمي الذكاء العاطفي لدى الطفل الذي له دور كبير في نجاح الفرد في حياته أي يجعل الطفل يفهم مشاعره ومشاعر من حوله والطريقة الأفضل للتعامل معها.
5. تعزيز تعلم اللغة العربية للطفل عن طريق جذبه بالقصص التي يحتويها هذا التطبيق.

6. جعل تعلم اللغة مشوق عن طريق اللعب.

ثانيا: استجابة الطفل مع التطبيق

ما نعلمه جميعا أن في العصر الحديث الأطفال متعلقون بشكل كبير بالتقنية، سواء حاسوب أو تلفاز أو هواتف أو أجهزة محمولة، وهذه نقطة تجعلنا على يقين بأن تجاوب الأطفال مع هذا التطبيق سيكون بنسبة كبيرة جدا. ومما وضحه صاحب التطبيق ومن عدد التنزيلات للتطبيق التي لاحظناها في متجر الألعاب والتي وصلت إلى أزيد من 500 ألف تنزيل تبين أن الإقبال عليه بنسبة كبيرة، مما يعني أن الأطفال وأولياء الأمور يستجيبون مع التطبيق.

وهذا ما أكده عمرو حميدان في أحد مقابلاته "الأطفال لا يكتفون من القراءة على عصافير، حيث تتزايد نسبة القراءة ما بين 15-30 % من الشهر إلى الآخر ".[1]

وهذه نسبة جيدة تدل على أن التطبيق أسس لنفسه مكانا في المجتمعات العربية. وفرض لنفسه صيتا في مجال التعليم. وفي الأخير ما عسانا نقول إلا أن هذا التطبيق إنجازا عظيما للعرب أجمع لأنه يسعى لترسيخ اللغة العربية في عقول أطفالنا وجعل القراءة عادة لديهم وجزءا مهم من حياتهم. لأن القراءة هي المهارة الأساسية التي تبني عليها بقية المهارات وهي طريق النجاح في المستقبل القريب أو البعيد.

[1], حوار حنان مهدي https://hakayakidssite123.me

خاتمة

خاتمة

خاتمة:

بعد أن قمنا في بحثنا هذا بدراسة دور الألعاب الإلكترونية في تعليم اللغة العربية، واخترنا تطبيق قصص عصافير كنموذج وهذا بسب جذبها لاهتمام الآباء والمعلمين وعرضها المبسط للمعلومات مما يسهل من العملية التعليمية للطفل.قد خلصنا في دراستنا التي تمت على شقين أن :

- المفهوم العام للألعاب الإلكترونية قد يجعلنا ننظر لها نظرة عدوانية بسبب السلبيات التي تحتويها الكثير من بين هذه الألعاب إلا لأنه هناك من هذه الألعاب ما ينفع مجتمعنا بصفة كبيرة لكننا نجهله، لأن ميل أكثرنا للعب بمفهومه التقليدي جعلنا نغفل عما يمكن أن يقدمه لنا من معارف تساهم في بناء مستقبل أبنائنا.
- أيضا أن هذه اللعبة تساهم بشكل كبير في تعليم الطفل للغة العربية وكذلك في جعل الطفل اجتماعيا أكثر وتحسن من معرفته لمحيطه وكيفية التعامل مع الأفراد المحيطين به، وهذا يحسن من سلوكه النفسي والجسدي.

في الأخير ننصح باستخدام هذا التطبيق وتعميمه لدى أطفالنا وخاصة في المراحل الأولى قبل التعليم لأنها أهم المراحل في حياة الفرد لاكتساب أكثر ما يمكن من المعارف والمهارات، وهذا لما لاحظناه من عوائد إيجابية قد نراها في مستقبل الطفل بسبب هذا التطبيق.

قائمة المصادر و المراجع

المصادر ومراجع

مصادر ومراجع:

- أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير للطالبة مريم قويدر، تخصص علوم الإعلام والاتصال.
- الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، من إعداد الطالبة فاطمة همال،2011-2012.
- التعليم الالكتروني التفاعلي، حذيفة مازن، مزهر شعباني العاني، ط1، 2015، مركز الكتاب الأكاديمي للنشر
- الحكومة الالكترونية، داود عبد الرازق، الباز، منشأة المعارف الاسكندرية،2007
- دمج الألعاب الالكترونية في التعليم، مركز الأبحاث والدراسات التربوية، جابر سامر،2018
- لسان العرب لابن المنظور، دار المعارف للنشر القاهرة.
- مذكرة الألعاب التعليمية الرقمية (لعبة فأصبح أنموذجا)، الباحث طارق عويض السواط.
- معجم اللغة العربية المعاصرة، أحمد مختار عمر، المجلد الأول، الطبعة الأولى، (1469هـ-2001م)، عالم الكتب للنشر والطباعة.
- معجم المعاني الجامع عربي-عربي (النسخة الالكترونية)
- الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث، الطبعة الأولى،1998، معان الحصصي.
- موقع عصافير.
- منصة الاجتهادhttp://egthad.com
- https://hakayakidssite123.me حوار مع حنان مهدي و مؤسس التطبيق.
- موقع الكتروني http://sa1.ensayazilim.com

ملخص البحث:

لقد أردنا من خلال هذا البحث أن ندرس دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية و مدى تأثيرها على عملية تعليم اللغة العربية لدى المتعلمين قبل وفي المراحل التعليمية الأولى واخترنا تطبيق قصص العصافير_أنموذجا_وحللنا قصصه وكيفية عرضها للكلمات والحروف التي يكتسب بها الطفل اللغة ودرسنا أيضا الصور المستخدمة داخله لتسهيل العملية التعليمية وإيصال المعنى لعقل الطفل المتعلم ,وبيننا مدى تأثير هذا التطبيق على المشاهد المستمع_المتعلم_باستخدامه للصورة متبعة بصوت لكي ترسخ الكلمة أو الحرف في ذهنه.

Résumé

Nous avons voulu à travers cette recherche étudier le rôle des jeux électroniques interactifs et l'étendue de leur impact sur le processus d'enseignement de l'arabe aux apprenants avant et dans les premières étapes de l'enseignement.

Nous avons choisi l'application d'histoires d'oiseaux - un modèle - et avons analysé ses histoires et la façon dont elles sont présentées aux mots et aux lettres dans lesquels l'enfant acquiert la langue, et nous avons également étudié les images utilisées pour faciliter le processus éducatif et transmettre du sens. à l'esprit de l'enfant instruit.

فهرس

فهرس المحتويات

الإهداء

الشكر والعرفان

المقدمة: ..... أ

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية التفاعلية المفهوم والنشأة

تمهيد: 6

المبحث الأول: مفاهيم ومصطلحات الدراسة 8

أولا: الألعاب الإلكترونية التفاعلية..... 8

(1 مفهوم الألعاب الإلكترونية التفاعلية: 8

أ) مفهوم الألعاب لغة واصطلاحا: 8

ب) مفهوم الإلكترونية لغة و اصطلاحا : 9

ج) – مفهوم التفاعلية لغة واصطلاحا :.....10

(2 أنواع الألعاب الإلكترونية التفاعلية: 12

أ) ألعاب المتعة والإثارة: 12

ب) ألعاب الذكاء: 12

ت) الألعاب التربوية التعليمية: 13

1) مفهوم التعليم:.....14

2) التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني:.....15

المبحث الثاني : الألعاب الإلكترونية وتعليم اللغة العربية 16

أولا: نشأة وظهور الألعاب الإلكترونية التفاعلية 16

ثانيا: مميزات الألعاب الإلكترونية التي أدخلتها عالم التعليم وتعليم اللغة خاصة 18

ثالثا : دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تعليم اللغة العربية

الفصل الثاني: تطبيق قصص العصافير ودوره في تعليم اللغة العربية

تمهيد:.....23

المبحث الأول: دراسة التطبيق (قصص عصافير).....25

أولا: تقديم التطبيق.....25

ثانيا: محتوى التطبيق "بعض القصص منه".....27

المبحث الثاني: دور التطبيق في تعليم اللغة العربية.....31

أولا: كيف يتعلم الطفل عن طريق لعبة قصص العصافير.....31

أ- قصة "فانيلتي بيضاء ":.....31

ب- قصة "كتاب الأضداد.....40

ثانيا: استجابة الطفل مع التطبيق.....42

الخاتمة.....**Error! Bookmark not defined.**

المراجع

الملخص

فهرس المحتويات