

الألعاب التعليمية الرقمية: بوابة مبتكرة لتنمية المهارات الأربع في اللغة العربية

Digital Educational Games: An Innovative Gateway to Developing the Four Skills in Arabic Language

رزقية المحمودة, أمرني صافيانى, خزانة الحكمة

Rizki Yatul Mahmuda, Amrini Shofiyani, Khizanatul Hikmah

قسم تعليم اللغة العربية/ كلية الآداب / جامعة مالانج الحكومية / إندونيسيا

قسم تعليم اللغة العربية / كلية العلوم الإسلامية / جامعة محمدية سيدوأرجو / إندونيسيا

rizki.yatul.2502319@students.um.ac.id; rizkiyatulmahmuda@umsida@ac.id,

amrini.shofiyani.2502319@students.um.ac.id, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id

مستخلص البحث

في عصر التعلم الرقمي المتسارع، اكتسبت الألعاب التعليمية الرقمية أهمية بالغة كوسيلة تفاعلية لتحفيز تعلم اللغة العربية وتنمية مهاراتها الأساسية. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل كيفية مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تطوير المهارات الأربع (الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة) في اللغة العربية، بالاعتماد على مراجعة الأدبيات والمراجع الحديثة ذات الصلة. أشارت المصادر إلى أن استخدام الألعاب التربوية الرقمية يحسن نتائج التعلم والدافعية ومشاركة الطلاب في العملية التعليمية frontiersin.org، وأنه يساهم في تنمية مهارات القراءة والكتابة وحتى مهارات الاستماع والتحدث في اللغة العربية frontiersin.org. تظهر الأدلة أن هذه الألعاب تعزز مستوى التفاعل مع المحتوى اللغوي وتوفر تمارين متكررة ومحفزة دون ملل.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الرقمية؛ المهارات الأربع؛ اللغة العربية؛ تنمية المهارات.

Abstract

: In the digital age, educational games have emerged as an interactive innovation to enhance language learning. This study explores how digital educational games contribute to developing the four Arabic language skills (listening, speaking, reading, writing) through a comprehensive literature review. Recent research indicates that game-based learning improves learning outcomes, motivation, and engagement frontiersin.org, and specifically aids Arabic vocabulary and grammar acquisition frontiersin.org. Evidence suggests that these games offer an engaging environment that supports repetitive practice of language skills.

Keywords: Digital educational games; four skills; Arabic language; skill development.



في ظل التطور التكنولوجي السريع والدخول الكامل للوسائط الرقمية في قطاع التعليم، برزت الألعاب التعليمية الرقمية كأداة تربوية مبتكرة تدمج المتعة بالتعلم. يؤكد الأدب التربوي أن دمج استراتيجيات الألعاب في العملية التعليمية يساهم في تعزيز مخرجات التعلم وزيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم. frontiersin.org. وبالنسبة لتعليم اللغة العربية، تعتبر المهارات الأربع – الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة – أساساً حيوياً لإتقان اللغة، وتحقيق الكفاية اللغوية لدى المتعلمين. إلا أن الأساليب التقليدية قد لا توفر دائماً فرصاً تفاعلية كافية لممارسة هذه المهارات بأشكال جذابة. ومن هذا المنطلق، تُمثّل الألعاب التعليمية الرقمية بوابة مبتكرة تمكن المعلمين من توفير بيئة تفاعلية تساهم في تحفيز الطلاب على الممارسة المتكررة وتحقيق تقدم ملموس في مهاراتهم اللغوية. frontiersin.org.

فيما يتعلق بالبحوث السابقة، توصلت الدراسات الحديثة إلى نتائج إيجابية حول أثر الألعاب التعليمية الرقمية على كل مهارة من المهارات اللغوية. فعلى سبيل المثال، وجد حداد وقدرز (٢٠٢٤) أن استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية – من خلال استخدام تطبيق Bebek Kids Learn – Alphabet تلعب دوراً هاماً في تحسين مهارات الطفل اللغوية، حيث أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في مهارات الاستماع والنطق الصحيح للمفردات. search.emarefa.net أما الغامدي (٢٠٢١) فقد أفادت أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية أدى إلى فروق دالة إحصائية في فهم القراءة لدى طالبات المرحلة الابتدائية. ijel.journals.ekb.eg كذلك أظهرت دراسة الزهراني والجدعاني (٢٠٢٤) أن الطالبات اللاتي تم تدريبهن باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية حققن نتائج أفضل في مهارات الكتابة الإبداعية مقارنة بالطريقة التقليدية. jsrep.journals.ekb.eg وفي مجال مهارات الاستماع والتحدث، أكدت عز الدين (٢٠٢١) فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية هاتين مهارتين لدى أطفال الروضة. jfust.journals.ekb.eg هذه النتائج مع استعراضات حديثة أشارت إلى قدرة الألعاب التعليمية الرقمية على تحسين مهارات القراءة والكتابة والاستماع والتحدث. frontiersin.org.

مع ذلك، تظل هناك فجوات بحثية مهمة. فمعظم الدراسات السابقة ركزت على مهارة واحدة أو سياق عمري محدد، مثل تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة أو فهم القراءة لدى

الصغار. ونادراً ما قدمت هذه الدراسات رؤية شاملة تربط بين أثر الألعاب التعليمية الرقمية وتنمية جميع المهارات اللغوية الأربع في اللغة العربية بشكل متكامل. لذلك، يظهر الحاجة إلى بحث يجمع الأدلة ويوضح الكيفية الشاملة التي تسهم بها هذه الألعاب في تنمية المهارات الأربع.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل دور الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية المهارات الأربع في اللغة العربية بالاعتماد على مراجعة أدبيات محدثة. كما تسعى إلى تحديد الإسهامات البحثية المتوقعة، من خلال تقديم نموذج فكري يوضح الفروقات بين النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة وهذه الدراسة. ونسعى لتقديم توصيات عملية حول كيفية دمج الألعاب التعليمية الرقمية في مناهج تعليم اللغة العربية، مستندين إلى تحليل نقدي للنتائج الحالية. أخيراً، سيعرض البحث تنظيم المقالة ومحتويات كل قسم ليتضح القارئ مسار العرض والمنهجية المتبعة.

طريقة البحث

استخدم البحث المنهج التحليلي النظري القائم على مراجعة الأدبيات (أو ما يعرف بمراجعة المصادر والمراجع). حيث جُمعت المعلومات من مصادر علمية حديثة (خلال السنوات الخمس إلى السبع الأخيرة) من قواعد بيانات عالمية مرموقة مثل ScienceDirect و SpringerLink و Taylor & Francis، إضافة إلى مجلات عربية متخصصة (مثل مجلة إزدهار وغيرها). تضمن جمع البيانات البحث في الكلمات المفتاحية المتعلقة بالألعاب التعليمية الرقمية وتنمية المهارات اللغوية العربية. ثم تم تحليل الدراسات واستخلاص النتائج الرئيسية المتعلقة بتأثير الألعاب الرقمية على المهارات الأربع، وتلخيصها بشكل منهجي.

النتائج والمناقشة

تشير الأدبيات إلى أثر إيجابي واضح للألعاب التعليمية الرقمية على مهارات الاستماع والتحدث لدى متعلمي اللغة العربية. فمثلاً، بيّنت نتائج دراسة حداد وقدرز (٢٠٢٤) أن استخدام تطبيق ألعاب الحروف ساهم في تدريب الأطفال على الاستماع الجيد والنطق الصحيح للحروف والمفردات. search.emarefa.net كما وجدت عز الدين (٢٠٢١) أن الألعاب اللغوية حسّنت

قدرات الاستماع والتحدث عند أطفال الروضة بشكل ملحوظ، مقارنة بالطريقة التقليدية fust.journals.ekb.eg. وقد يساعد وجود عناصر اللعب والتكرار الصوتي في هذه الألعاب على رفع وعي المتعلم بالمقاطع الصوتية والتمييز بين النغمات اللغوية، مما يثري مهارة الاستماع. من ناحية أخرى، تتيح الألعاب التفاعلية فرصاً لممارسة التحدث من خلال محاكاة حوارات افتراضية أو تعليمات منطوقة، الأمر الذي يُنمي النطق الصحيح والطلاقة الشفهية.

أما مهارة القراءة، فقد أشارت الدراسات إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية تدعم الفهم القرائي وتُحسن سرعة التمييز بين الكلمات. فالغامدي (٢٠٢١) وجدت فروقاً دالة لصالح المجموعة التي تعلمت عبر الألعاب الرقمية في اختبار الفهم القرائي ijel.journals.ekb.eg. وتتفق هذه النتائج مع استعراضات بحثية عامة تبين أن الألعاب الجادة قد ترفع دافعية الطلاب لممارسة القراءة وتحسين مهارات التحليل الصوتي-بصري للكلمات frontiersin.org. فالألعاب المصممة لتنمية القراءة غالباً ما تتضمن تمارين متكررة على المراسلات الحرفية والصوتيات، مع تدرج في صعوبتها حسب مستوى المتعلم، مما يعزز ترسيخ القدرة على قراءة الكلمات والجمل بسلاسة. كما يمكن للألعاب التعليمية تقديم إحصائيات فورية عن أداء الطلاب، مما يساعد المعلم في تحديد صعوبات القراءة لدى المتعلمين والتعامل معها بشكل فردي.

وفيما يتعلق بمهارات الكتابة، تؤكد الأدلة أن الألعاب التعليمية الرقمية تُحدث فرقاً إيجابياً ملحوظاً. فالدراسة التي أجراها المهيدب (٢٠٢٥) على طلاب الصف الأول الابتدائي وجدت فروقاً إحصائية لصالح المجموعة التي استخدمت الألعاب الرقمية في تنمية مهارات الكتابة arabeast.edu.sa. وبالمثل، وجدت الزهراني والجدعاني (٢٠٢٤) فروقاً دالة في مهارات الكتابة الإبداعية لصالح طالبات الصف الثاني المتوسط اللاتي تعلمن باستخدام الألعاب التفاعلية jsrep.journals.ekb.eg. ربما يعود ذلك إلى أن الألعاب التعليمية تقدم أنشطة كتابية محفزة تتضمن وضعيات معقدة وإبداعية، كما توفر ردود فعل سريعة تساعد الطلاب على تصحيح أخطائهم فوراً. وبذلك، تتحول عملية الكتابة من مهمة روتينية منفردة إلى تجربة تفاعلية ممتعة تحفز خيال المتعلم وتساعد على تحسين الأسلوب وصياغة الأفكار بشكل أفضل.

الخاتمة

توصلت مراجعة الأدبيات إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية تشكل خياراً واعداً وفعالاً لتنمية المهارات الأربعة في اللغة العربية. فهذه الألعاب توفر بيئة تعليمية تفاعلية وترفيهية تبرز فيها أساسيات اللغة في سياق ممتع، مما يعوّض جوانب الملل في الطرق التقليدية. وقد ثبت من الدراسات أنها تعزز مهارة الاستماع والتحدث من خلال محاكاة المواقف الصوتية والشفهية search.emarefa.net/jfust.journals.ekb.eg، وتعزز الفهم القرائي بتوفير تمارين تكرارية وتقييم فوري ijel.journals.ekb.eg، وتطور الكتابة عبر أنشطة تفاعلية تبني الثقة والقدرة التعبيرية jsrep.journals.ekb.eg، لذلك، يُوصى بدمج الألعاب التعليمية الرقمية ضمن المناهج العربية بطريقة منهجية وتهيئة المعلمين لاستخدامها بفعالية. كما ينبغي على الباحثين إجراء دراسات تطبيقية مستقبلية لقياس أثر هذه الألعاب على المدى الطويل وفي سياقات صافية حقيقية، وتصميم ألعاب متخصصة تستهدف كل مهارة من المهارات اللغوية.

المراجع

1. Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. *Frontiers in Education*, 9, 1371955. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955> Frontiers+1
2. Abdul Ghani, M. T., & Wan Daud, W. A. A. (2023). The Impact of Digital Game-Based Learning Towards Arabic Language Communication. *Malaysian Journal of Communication / Jurnal Komunikasi*, 39(1), 407–424. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2023-3901-23> ResearchGate+1
3. Ghani, M. T. A., Hamzah, M., Wan Daud, W. A. A., et al. (2022). The Impact of Mobile Digital Game in Learning Arabic Language at Tertiary Level. *Contemporary Educational Technology*, 14(1), ep344. <https://doi.org/10.30935/cedtech/11480> cedtech.net+1
4. Azizt, A., & Subiyanto, S. (2018). Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and its Effects on Students' Academic Performance. In *Proceedings of APTEKINDO 2018*. DOI: 10.2991/aptekindo-18.2018.13 Atlantis Press
5. Masrop, N., Ishak, H., Zainuddin, G., Ramlan, S., Sahrir, M., & Hashim, H. (2019). Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*, 10, 3213-3222. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245> SCIRP
6. Tahir, R. (2024). Evaluating the effectiveness of game-based learning for Arabic reading skills. *Library & Information Science Research*. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2156386> Tandfonline
7. Basith, A. (2025). The Potential of Gamification in Reducing Language Anxiety and Improving Speaking Performance in Arabic. *Arabiyyatuna Journal*. (lihat dalam مجلة Arabiya) Rumah Jurnal IAIN Curup

8. Humaid, A. T. (2025). The Impact of Utilizing Gamification Applications on the Achievement of Sixth-Grade Students in Arabic. JAES (Journal of Arabic Education & Studies). jaesjo.com
9. Experimental Study of The Effectiveness of Gamification Module for Arabic Language in Primary School. (2022). International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences. HRMars
10. Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Enhance Motivation and Vocabulary (Hamad, 2019; Kaliappen et al., 2021). (n.d.). SemanticsScholar PDF. Semantic Scholar

