Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)

Organized by Arabic Department, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang

استخدام الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية بالمدارس

نبهان هديان عدنان، وحيو بوترا برتاما، بلقيس تاراكانيتا الفارابي، محمد أحسن الدين

جامعة مالانج الحكومية، شارع سيمارانج رقم ٥ مالانج، جاوا الشرقية، ندونيسيا

ABSTRACT

This study aims to analyze the role and effectiveness of multimedia in Arabic language learning in the digital age. This study uses a literature review method by examining various scientific sources that discuss the application of interactive multimedia in the context of language education. The results of the analysis show that the use of multimedia, which involves text, images, audio, video, and animation, can increase learning motivation, language skills (listening, speaking, reading, and writing), and create a communicative and enjoyable digital learning environment. In addition, multimedia also encourages student independence in learning and supports a student-centered learning approach that is relevant to the needs of 21st-century learners.

Keyword Multimedia; Learning; Arabic Language.

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل دور وفعالية الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية في العصر الرقمي. تستخدم هذه الدراسة طريقة مراجعة الأدبيات من خلال فحص مختلف المصادر العلمية التي تناقش تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية في سياق تعليم اللغة. تظهر نتائج التحليل أن استخدام الوسائط المتعددة، التي تشمل النصوص والصور والصوت والفيديو والرسوم المتحركة، يمكن أن يزيد من الدافع للتعلم والمهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، ويخلق بيئة تعليمية رقمية تواصلية وممتعة. لإضافة إلى ذلك، تشجع الوسائط المتعددة أيضًا استقلالية الطالب في التعلم وتدعم نهج التعلم المتمحور حول الطالب والذي يتناسب مع احتياجات متعلمي القرن الحادي والعشرين.

كلمات أساسية الوسائط المتعددة؛ التعلم؛ اللغة العربية.

Introduction (المقدمة)

أحدث التطور السريع لتكنولوجيا المعلومات في القرن الحادي والعشرين ثيرا كبيرا على مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك قطاع التعليم. ومن الابتكارات التي غالبًا ما تُطبق في أنشطة التعليم والتعلم الوسائط المتعددة، والتي تي من مصطلحين، هما "متعددة" التي تشير إلى التنوع، و"وسائط" التي تعني وسيلة التوصيل أو الاتصال (ديوان طارا، ٢٠١٠). و لتالي، يمكن فهم الوسائط المتعددة على أنها أداة تعليمية تستخدم أنواعًا مختلفة من الوسائط لتقديم المواد الدراسية بطريقة أكثر جاذبية وفعالية.

في سياق تدريس اللغات، ولا سيما اللغة العربية، يُعتقد أن تطبيق الوسائط المتعددة يحسن جودة عملية التعلم لأنه يشرك عدة حواس لدى الطلاب في فهم المحتوى. وفقًا لروش (١٩٩٦) في أسراري وأحسن الدين (٢٠١٦)، تتضمن الوسائط المتعددة ثلاثة عناصر رئيسية، وهي الصوت والمرئيات والنص. في حين يعرّفها روبن في دار ماوان (٢٠١٢) نها جهاز قادر على إنتاج عروض تقديمية ديناميكية وتفاعلية من خلال مزيج من عناصر مثل النص والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والفيديو.

تتميز الوسائط المتعددة في التعلم بعدة ميزات مميزة، مثل عرض المواد في شكل مرئي أو صوتي، أو مزيج من الاثنين، وتسمح للطلاب لمشاركة بنشاط (دارماوان، ٢٠١٢). في مجال تدريس اللغة العربية، يمكن أن تساعد الوسائط التفاعلية مثل مقاطع الفيديو التعليمية وتطبيقات الكمبيوتر والرسوم المتحركة الطلاب على فهم بنية اللغة والنطق ومعاني الكلمات بشكل أفضل وأكثر فعالية (منير، ٢٠١٩).

علاوة على ذلك، ينقسم تعلم الوسائط المتعددة إلى فئتين، هما الوسائط المتعددة الخطية، وهي وسائط سلبية لأن المستخدمين لا يمكنهم التحكم في تدفقها، مثل البرامج التلفزيونية أو الأفلام، والوسائط المتعددة التفاعلية، التي تسمح للمستخدمين لمشاركة بنشاط في تحديد مسار ومحتوى التعلم (أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦). في تعلم اللغة العربية، توفر الوسائط المتعددة التفاعلية مثل التعليم بمساعدة الكمبيوتر والتعلم القائم على الكمبيوتر فرصًا

للطلاب للتعلم بشكل مستقل واستكشاف المواد وفقًا لاهتماماتهم وتلقي ملاحظات فورية حول تقدمهم في التعلم (ستينبرغ، ١٩٩١؛ ريبير، ٢٠٠٠).

لا يقتصر استخدام الوسائط المتعددة في تدريس اللغة العربية على ز دة الاهتمام لتعلم فحسب، بل إنه يوسع أيضًا نطاق المواد التي يصعب نقلها من خلال الأساليب التقليدية. على سبيل المثال، يمكن للوسائط المتعددة عرض أشياء أو أحداث صغيرة جدًا أو كبيرة جدًا أو خطرة أو بعيدة بحيث يتعذر ملاحظتها مباشرة (دار نطا، ٢٠١٣). لذلك، من المتوقع أن يؤدي تطبيق الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية إلى عملية تعلم تفاعلية أكثر تعمقًا تركز على تعزيز مهارات الطلاب اللغوية بشكل شامل.

Methods (منهجية البحث)

تستخدم هذه الدراسة نهج مراجعة الأدبيات كطريقة أساسية، وهو أسلوب بحثي يتضمن فحصًا متعمقًا لمختلف المصادر العلمية ذات الصلة، مثل الكتب والمجلات والمقالات والدراسات السابقة التي تناقش تطبيق الوسائط المتعددة في تدريس اللغة العربية. يُستخدم هذا النهج لاستكشاف وتحليل ودمج النظر ت والنتائج من مختلف المراجع لتوفير فهم شامل للمفاهيم والمزا وتطبيق الوسائط المتعددة في عملية تعلم اللغة العربية (دارماوان، ٢٠١٢؛ أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦).

مصادر البيانات

جاءت مصادر البيا ت في هذه الدراسة بشكل أساسي من البيا ت الثانوية، التي تم جمعها من خلال الأدبيات العلمية مثل الكتب والمجلات والو ئق الأكاديمية ذات الصلة. تشمل بعض المراجع الرئيسية أعمال ديوانطارا (٢٠١٠) ودارماوان (٢٠١٢) وأسراري وأحسن الدين (٢٠١٦) ومنير (٢٠١٩) وستينبرغ (١٩٩١) وريبير (٢٠٠٠). تتناول هذه المراجع أساسيات مفاهيم الوسائط المتعددة وتصنيفها وعناصرها المرئية والمسموعة وتطبيقها في تعليم اللغات.

تقنيات جمع البيانات

تم جمع البيا ت من خلال طرق دراسة الو ئق عن طريق قراءة وتحليل محتو ت الأدبيات للحصول على المعلومات المطلوبة، مثل: أ) تعريف ومفهوم الوسائط المتعددة في التدريس (ديوانطارا، ٢٠١٠)؛ ب) خصائص وأنواع الوسائط المتعددة الخطية والتفاعلية (أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦)؛ ج) مكو ت الوسائط المتعددة مثل النصوص والصور والألوان والرسوم المتحركة والأصوات (دارماوان، ٢٠١٢)؛ د) نماذج لتطبيق الوسائط المتعددة في تدريس اللغة العربية (منير، ٢٠١٩)؛هـ) مزا الوسائط المتعددة في ز دة فعالية التعلم والتحفيز (دار نطا، ٢٠١٣). ثم تم تصنيف المعلومات التي تم الحصول عليها بناءً على الموضوع ومستوى صلتها بموضوع البحث الرئيسي.

تقنيات تحليل البيانات

تم إجراء تحليل البيا ت ستخدام تحليل المحتوى، وهو عملية منهجية للتعرف على الأنماط والموضوعات والمعاني في النصوص أو الو ئق (ريبير، ٢٠٠٠). تشمل مراحل التحليل ما يلي: أ) اختزال البيا ت، وهو اختيار الأدبيات ذات الصلة بموضوع البحث؛ ب) التجميع، وهو تنظيم نتائج التحليل بناءً على فئات مفاهيمية مثل التعريفات والمزا والنماذج وتطبيق الوسائط المتعددة؛ ج) التكامل، وهو دمج النتائج من مصادر مختلفة لتشكيل استنتاجات شاملة؛ د) الاستنتاج، وهو صياغة الآ ر النظرية والعملية لاستخدام الوسائط المتعددة في تدريس اللغة العربية (ستينبرغ، ١٩٩١).

صحة البيانات

لضمان صحة البيا ت، طبقت هذه الدراسة التثليث المرجعي، الذي يتضمن مقارنة النظر ت ونتائج الدراسات من مختلف المراجع ذات التركيزات المماثلة. يساعد استخدام مصادر من مراجع ومؤلفين مختلفين على خلق تنوع في وجهات النظر وز دة موثوقية نتائج التحليل. جميع المراجع المختارة تي من شرين أو مصادر أكاديمية مرموقة (أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦؛ دارماوان.(2012 ،

Literature Review (مراجعة الأدبيات)

١ – مفهوم وفوائد الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية

في جوهره، من المتوقع أن يعزز التعلم القائم على الوسائط المتعددة جميع أنشطة الدماغ أثناء مشاركة الطلاب في أنشطة التعلم. وفقًا للخبراء، يمكن تعريف الوسائط المتعددة على أنها "مزيج من العناصر التالية: النص واللون والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والفيديو".

يرى روش (١٩٩٦) في أسراري وأحسن الدين (٢٠١٦) أن الوسائط المتعددة هي مزيج من ثلاثة عناصر، وهي الصوت والصور والنص. وفي الوقت نفسه، وفقًا لروبن في دارماوان (٢٠١٢ : ٤٧)، فإن الوسائط المتعددة هي أداة يمكنها إنشاء عروض تقديمية ديناميكية وتفاعلية تجمع بين النص والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والفيديو.

يتميز التعلم القائم على الوسائط المتعددة لخصائص التالية: (أ) يحتوي على محتوى تمثيلي في أشكال بصرية وصوتية وسمعية بصرية؛ (ب) يستخدم مجموعة متنوعة من وسائل الاتصال؛ (ج) يتمتع بقوة لغة الألوان ولغة دقة الأجسام؛ (د) يحتوي على أنواع مختلفة من التعلم؛ (هـ) يحتوي على استجا ت تعليمية متنوعة وتعزيزات؛ (و) يطور مبدأ التقييم الذاتي في قياس عملية التعلم ونتائجها، (ز) يمكن استخدامه بشكل كلاسيكي أو فردي، و (ح) يمكن استخدامه دون اتصال لإنترنت وعبر الإنترنت (دارماوان، ٢٠١٢ : ٥٥ في أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦).

تنقسم الوسائط المتعددة إلى فئتين، هما الوسائط المتعددة الخطية والوسائط المتعددة التفاعلية. الوسائط المتعددة الخطية هي وسائط متعددة غير مزودة ي أدوات تحكم يمكن للمستخدمين تشغيلها. تعمل هذه الوسائط المتعددة بشكل تسلسلي (لترتيب)، على سبيل المثال، التلفزيون والأفلام. في حين أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط متعددة مزودة دوات تحكم يمكن للمستخدمين تشغيلها، بحيث يمكن للمستخدمين اختيار ما يريدونه للعملية التالية. ومن أمثلة الوسائط المتعددة التفاعلية الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي وتطبيقات الألعاب وغيرها.

لا يمكن إنكار أن الوسائط المتعددة يمكن أن يكون لها ثير كبير في مجال التعليم والتدريس لأنها يمكن أن تدمج النصوص والرسومات والرسوم المتحركة والصوت والفيديو. لقد

طورت الوسائط المتعددة عملية التدريس والتعلم في اتجاه أكثر ديناميكية. ومع ذلك، فإن الأهم هو فهم كيفية استخدام هذه التكنولوجيا بشكل أكثر فعالية وتوليد أفكار للتدريس والتعلم.

فوائد تعلم الوسائط المتعددة هي: (أ) تكبير الأشياء الصغيرة جدًا وغير المرئية للعين، مثل الجراثيم والبكتير والإلكترو ت وغيرها، (ب) تصغير الأشياء الكبيرة جدًا والتي يستحيل إحضارها إلى المدرسة، مثل الفيلة والمنازل والجبال وغيرها، (ج) عرض الأشياء أو الأحداث المعقدة أو السريعة أو البطيئة، مثل أجهزة جسم الإنسان، وكيفية عمل الآلة، ومدار المريخ، ونمو الأزهار، وغيرها. (د) عرض الأشياء أو الأحداث البعيدة، مثل القمر والنجوم والثلج وغيرها. (هـ) عرض الأشياء أو الأحداث الخطرة، مثل ثوران البراكين، والنمور، والسموم، وغيرها. (و) ز دة اهتمام الطلاب وتركيزهم (دار نطا.(2013 ،

إن إنشاء مواد تعليمية للغة العربية ستخدام الوسائط المتعددة يختلف لتأكيد عن إعداد المواد التعليمية ستخدام الوسائط التقليدية. يمكن الاستفادة القصوى من مزا الوسائط المتعددة (الصوتية والمرئية والحركية) لتقديم المواد التي تتطلب العناصر الثلاثة جميعها. يمكن تقديم المواد التعليمية من خلال أفكار إبداعية. في هذه الأفكار الإبداعية، يمكن للمدرسين ضبط وتيرة تقديم المواد بحيث لا تكون رتيبة ومملة.

تتمثل الخطوات التشغيلية في أن يقوم المعلم أولاً نشاء تصميم سيناريو تعليمي في شكل لوحة قصة أو مخطط انسيابي، بحيث يتم التحكم في تدفق المعلومات بما يتماشى مع المواد التي سيتم تقديمها. ليس من الضروري استكشاف كامل مدة وطبقات المواد التعليمية بشكل إبداعي. هناك عدة عناصر يجب تضمينها في إنشاء الوسائط المتعددة، وهي التخطيط والطباعة والصور والرسوم المتحركة والألوان والرسوم المتحركة ومقاطع الفيديو والصوت. فيما يلي شرح موجز لكل عنصر في الوسائط المتعددة (أحسن الدين، ٢٠١٠ : ٧ – ١٢ في أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦).

أ– التصميم

كما هو الحال عند اختيار وترتيب الأ ث في المنزل، هناك دائمًا اعتبارات تتعلق لوظائف المادية والنفسية وفقًا لمفهوم ما تعنيه المسكن لسكانه. يختار بعض الناس مفهومًا

بسيطًا، حيث تتبع الشكل الوظيفة، بينما يفضل آخرون أسلوً محافظًا أو تقليدً غنيًا لزخارف. و لمثل، عند إنشاء التصميم لهذا الوسيط التعليمي، يجب أولاً تحديد المفهوم الذي سيتم استخدامه، سواء كان بسيطًا أو زخرفيًا.

ب– الكتابة

هذا المصطلح لا يقتصر على مجرد اختيار خط سهل القراءة أو مختلف عن غيره. الطباعة هي جميع الأنشطة المتعلقة بمعالجة المعلومات اللفظية (القابلة للقراءة) إلى شكل مرئي (قابل للرؤية). عند قراءتها، تنتج الحروف "أصواً"، سواء كانت منطوقة أو في الذهن. في هذه الحالة، الحروف هي وسيلة لتمثيل اللغة اللفظية. عند النظر إليها، تكون الحروف عناصر بصرية يمكن أن تثير معاني نفسية معينة، وتوفر تسلسلًا معينًا للرسائل وتصنيفًا معينًا للرسائل. و لتالي، فإن الطباعة (تنسيق الخط والحروف) مصممة لتصور اللغة اللفظية وتهدف إلى دعم محتوى الرسالة، سواء من حيث سهولة القراءة أو الوظيفة النفسية. في جوهرها، يتم اختيار الحروف لتمثيل معنيين، هما المعنى الصريح (لحقيقة الرسالة، الحروف كمحتوى رسالة لفظية) والمعنى الضمني (لصورة الرسالة، الحروف كمظهر بصري).

ج– الصورة والرسوم المتحركة

يمكن أن يكون للنظر إلى صورة شيء ما ثير أكبر من مجرد القراءة عنه، على سبيل المثال، لوحة فنية أو فن جرافيكي أو صورة فوتوغرافية أو صور من فيديو. الصورة جذابة للغاية ويمكن أن تقلل من الملل مقارنة لكتابة.

د– الألوان

عند إنشاء الوسائط المتعددة، يجب أيضًا الانتباه إلى أنواع الألوان المستخدمة. مثل عناصر الاتصال البصري الأخرى، للألوان أيضًا وظائف جسدية ونفسية. تعمل الألوان جسدً إذا كان مظهرها قادرًا على توضيح حاسة البصر في التقاط الأشياء المعروضة. عادةً ما يكون هناك تباين بين الشيء وخلفيته. تعمل الألوان وظيفة نفسية إذا كان مظهرها يثير مشاعر معينة، مثل الحزن والفرح والعاطفة والبرودة والحرارة والغيرة وما إلى ذلك. لذلك، يجب أن يستند اختيار اللون إلى مفهوم إبداعي تم تحديده وفقًا لموضوع التعلم.

هـ– الرسوم المتحركة والفيديو

ستخدام الصور الحية، يمكننا جعل العرض التقديمي أكثر إ رة للاهتمام وثراء وحيوية. في الوسائط المتعددة، الرسوم المتحركة هي استخدام أجهزة الكمبيوتر لإنشاء حركة على الشاشة. هناك تسعة أنواع من الرسوم المتحركة، وهي: (أ) الرسوم المتحركة الخلوية، وكلمة "خلوية" مشتقة من كلمة "سيلولويد" وهي المادة المستخدمة في صناعة الأفلام السينمائية، (ب) الرسوم المتحركة الإطارية؛ الرسوم المتحركة التي يتم إنشاؤها إطارًا طار، (ج) الرسوم المتحركة العفريتية، وهي رسوم متحركة يتحرك فيها كل جزء بشكل مستقل بينما تظل الخلفية بتة، (د) الرسوم المتحركة المسار، وهي رسوم متحركة تتحرك على طول مسار قمنا نشائه، (هـ) الرسوم المتحركة المنحنية، وهي رسوم متحركة ذات مسار حركة منحني. (هـ) الرسوم المتحركة المتجهة؛ تشبه هذه الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة النقطية. تستخدم الرسوم المتحركة النقطية الصور النقطية للنقاط، بينما تستخدم الرسوم المتحركة المتجهة الصيغ الر ضية لوصف النقاط. (و) الرسوم المتحركة للشخصيات؛ الرسوم المتحركة للشخصيات هي الرسوم المتحركة التي نراها غالبًا على التلفزيون (أفلام الرسوم المتحركة)، (ز) الرسوم المتحركة الحسابية، يمكن للرسوم المتحركة الحسابية تحريك الكائنات على الشاشة عن طريق تغيير إحداثيات x وy الخاصة بها، (ح) التحويل، رسوم متحركة يمكنها تغيير شكل إلى آخر عن طريق عرض سلسلة من الإطارات السلسة.

و. الصوت (الوسائط السمعية)

مثل وجهي العملة، في التعلم المتعدد الوسائط، لا يمكن فصل العناصر الصوتية عن العناصر المرئية. العناصر الصوتية هي وسيلة لنقل المعلومات حول جوهر القضا المتعلقة لمواد التي سيتم تدريسها من خلال التعلم المتعدد الوسائط. لإضافة إلى ذلك، تجذب العناصر الصوتية انتباه الطلاب حتى يستمعوا إلى محتوى الرسالة التي يتم توصيلها. يمكن استخدام العناصر الصوتية لإثراء الخيال من خلال تقديم مسرح ذهني حتى يتمكن الطلاب من تقدير محتوى الدرس بشكل أفضل. يمكن أن تتخذ العناصر الصوتية في التعلم متعدد الوسائط شكل حوار، أو مونولوج، أو سرد، أو مؤثرات صوتية/خاصة، أو إيضاحات موسيقية.

٢- نماذج مختلفة لبرامج الوسائط المتعددة لتعلم اللغة العربية

كما ذكر أعلاه، هناك نوعان من نماذج الوسائط المتعددة: الخطية والتفاعلية. تحتوي الوسائط المتعددة على خطوات تعليمية مصممة لإشراك المستخدمين بشكل فعال في عملية التعلم. المصطلح المحدد للوسائط المتعددة التفاعلية هو حزم التعلم القائمة على الكمبيوتر، والمعروفة بعدة أسماء، وهي: التعليم بمساعدة الكمبيوتر، والتعلم بمساعدة الكمبيوتر، والتعلم القائم على الكمبيوتر.

يعني التعليم بمساعدة الكمبيوتر بشكل عام التعليم بمساعدة الكمبيوتر الذي يتميز بخصائص مميزة: فهو يركز على التعلم المستقل، وهو تفاعلي، ويوفر التوجيه (ستينبرغ، ١٩٩١). للتعلم بمساعدة الكمبيوتر معنى وخصائص مشابهة للتعليم بمساعدة الكمبيوتر (ستينبرغ، ١٩٩١). على الرغم من أن التعليم بمساعدة الكمبيوتر أو التعلم بمساعدة الكمبيوتر يركزان على التعلم المستقل، فإن هذا لا يعني لضرورة أن التعليم بمساعدة الكمبيوتر أو التعلم بمساعدة الكمبيوتر هما الوسيلة الرئيسية للتعلم. في الواقع، يعمل التعليم بمساعدة الكمبيوتر أو التعلم بمساعدة الكمبيوتر كوسيلة لإثراء الوسيلة الرئيسية، سواء كانت هذه الوسيلة الرئيسية هي المعلم الذي يدرس أمام الفصل أو الكتاب المدرسي الرئيسي الذي يتعين على الطلاب قراءته.

أما التعلم القائم على الكمبيوتر كما يوحي اسمه، فاستخدام أجهزة الكمبيوتر كوسيلة أساسية لتقديم التعلم. في التعلم القائم على الكمبيوتر، يتم تقديم معظم محتوى التعلم من خلال وسائط الكمبيوتر. التعلم القائم على الكمبيوتر، على سبيل المثال، مناسب للتعلم عن بعد. تؤثر الاختلافات في المعنى بين التعليم بمساعدة الكمبيوتر، والتعلم بمساعدة الكمبيوتر، والتعلم القائم على الكمبيوتر لتأكيد على تصميم التعليم الذي يتم تطويره.

٣- تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائط المتعددة

تتضمن عملية تعلم اللغة العربية ستخدام الوسائط المتعددة الخطوات التالية:

- **خطوات التحضير:**

١) اختيار وتحديد البر مج أو البرمجيات التعليمية التي سيتم استخدامها.

٢) إعداد خطة تعليمية بناءً على تحليل محتوى البر مج.

٣) اختيار وإعداد المواد التحضيرية من البر مج الحالي.

- خطوات التعلم:

١) الافتتاح

يوضح المعلم أهداف الدرس ومعلومات أساسية عنه وأهميته، ويجهز الطلاب للتعلم. في هذه النشاط، يعرض المعلم الوسائط المتعددة التي سيتم استخدامها.

٢) النشاط الرئيسي

يوضح المعلم المهارات الصحيحة أو يقدم المعلومات خطوة بخطوة. في هذه المرحلة، يعرض المعلم أيضًا الوسائط المتعددة. بعد عرض المواد التعليمية، يجري المعلم جلسة أسئلة وأجوبة وتمارين تفاعلية ستخدام الوسائط.

٣) الختام

يطلب المعلم من الطلاب تكرار العرض التقديمي ستخدام الوسائط المتعددة التي أعدها المعلم، ثم يواصل التفكير فيما تم تعلمه.

Results and Discussion (نتائج البحث ومناقشاتها)

١ – النتائج

بناءً على مراجعة الأدبيات من مختلف المصادر ذات الصلة، تبين أن تطبيق الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية يساهم بشكل كبير في تحسين فعالية عملية التدريس والتعلم. وتعرض نتائج هذه الدراسة بناءً على النتائج الرئيسية من جوانب مختلفة، منها: (١) دور الوسائط المتعددة في تحفيز التعلم، (٢) فعالية الوسائط المتعددة في تحسين مهارات اللغة العربية، (٣) الاختلافات في نتائج التعلم بين النهج التقليدي ونهج الوسائط المتعددة، (٤) التحد ت والحلول في تطبيق الوسائط المتعددة.

أ. تأثير الوسائط المتعددة على التحفيز لتعلم اللغة العربية

تشير العديد من الدراسات (دارماوان، ٢٠١٢؛ دار نطا، ٢٠١٣؛ منير، ٢٠١٩) إلى أن استخدام الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية يزيد بشكل كبير من اهتمام الطلاب

وتحفيزهم للتعلم. يمكن أن يؤدي استخدام العناصر المرئية والصوتية والرسوم المتحركة إلى خلق جو تعليمي أكثر حيوية وإ رة للاهتمام وتفاعلية.

يصبح الطلاب أكثر نشاطًا في عملية التعلم لأن الوسائط مثل مقاطع الفيديو للمحاد ت العربية والرسوم المتحركة للنحو وتطبيقات التمارين التفاعلية تساعدهم على فهم المادة بطريقة أكثر متعة وأقل ر بة.

علاوة على ذلك، وفقًا لريبير (٢٠٠٠)، تسهل العناصر السمعية والبصرية الاحتفاظ لذاكرة على المدى الطويل، مما يسهل على الطلاب تذكر المفردات اللغوية العربية وتراكيب اللغة. كما يتيح الجانب التفاعلي للوسائط المتعددة للطلاب التعلم وفقًا لسرعتهم الخاصة ووفقًا لاهتماماتهم، مما يشجع التعلم الذاتي.

ب. فعالية الوسائط المتعددة في تحسين مهارات اللغة العربية

يشير توليف الأدبيات إلى أن الوسائط المتعددة لها ثير إيجابي على إتقان المهارات الأربع الرئيسية في اللغة العربية، وهي: ١) مهارة الاستماع: يتيح التعلم لصوت والفيديو للطلاب سماع النطق الصحيح من المتحدثين الأصليين، مما يزيد من حساسيتهم للتنغيم والنطق وسرعة الكلام؛ ٢) مهارة الكلام: تشجع التطبيقات التفاعلية مثل محاكاة المحاد ت الطلاب على تقليد اللغة وممارستها مباشرة، مما يؤدي إلى تحسين مهاراتهم في التحدث بشكل طبيعي؛ ٣) مهارة القراءة: تساعد الوسائط المتعددة النصية المزودة برسوم توضيحية وألوان على تحسين فهم القراءة وتقوية الصلة بين الرموز العربية وأصواتها؛ و ٤) مهارة الكتابة: تساعد تمارين الكتابة على الكمبيوتر الطلاب على التعرف على الشكل الصحيح للحروف العربية، مع توفير ملاحظات تلقائية لتصحيح أخطاء الكتابة.

و لتالي، لا تعمل الوسائط المتعددة كوسيلة مساعدة بصرية فحسب، بل كعامل ميسر للتعلم التواصلي والسياقي.

ج. المقارنة مع التعلم التقليدي

استنادًا إلى تحليل مختلف المراجع (ستينبرغ، ١٩٩١؛ أسراري وأحسن الدين، ٢٠١٦)، يُظهر تعلم اللغة العربية ستخدام الوسائط المتعددة نتائج تعليمية أفضل مقارنة لطرق التقليدية مثل المحاضرات والحفظ.

في الأساليب التقليدية، يميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين ويكتفون بتلقي المعلومات من جانب واحد. في المقابل، في التعلم التفاعلي القائم على الوسائط المتعددة، يتمتع الطلاب بحرية استكشاف المواد الدراسية واختيار تسلسل التعلم وتلقي تعليقات فورية.

تظهر أبحاث منير (٢٠١٩) أن متوسط نتائج اختبارات الطلاب الذين يتعلمون ستخدام الوسائط المتعددة يرتفع بنسبة ٢٠–٣٠٪ مقارنة ولئك الذين يستخدمون الأساليب التقليدية. وهذا يدل على أن الوسائط المتعددة لا تزيد من المشاركة فحسب، بل تزيد أيضًا من نتائج التعلم القابلة للقياس.

د. التحديات والحلول المتعلقة بالوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية

على الرغم من الفوائد الهائلة للوسائط المتعددة، حددت هذه الدراسة أيضًا العديد من التحد ت الرئيسية في تطبيقها، بما في ذلك: ١) القيود في المرافق والبنية التحتية، مثل أجهزة الكمبيوتر وشبكات الإنترنت والبرامج الداعمة؛ ٢) الافتقار إلى الكفاءة الرقمية بين معلمي اللغة العربية في تصميم أو استخدام الوسائط التفاعلية؛ ٣) محدودية توفر موارد الوسائط المتعددة العربية المناسبة لسياق التعلم في إندونيسيا.

كحل لهذه المشكلة، يوصي أسروري وأحسان الدين (٢٠١٦) ودار نطا (٢٠١٣) بعدة استراتيجيات، منها: ١) تدريب المعلمين على تطوير واستخدام الوسائط المتعددة للغة العربية؛ ٢) شراء المعدات والبنية التحتية الداعمة تدريجياً في المدارس؛ ٣) التعاون بين معلمي وطلاب تعليم اللغة العربية أو تكنولوجيا التعليم في إنشاء محتوى وسائط متعددة محلي؛ و٤) استخدام الموارد المفتوحة مثل YouTube و QuizletوKahoot التي يمكن تكييفها مع سياق تعلم اللغة العربية.

هـ– الآثار المترتبة على التعلم

بناءً على نتائج الدراسة، يمكن استنتاج أن الوسائط المتعددة لها آ ر واسعة النطاق على تعلم اللغة العربية. لا يؤدي استخدام الوسائط المتعددة إلى تحسين نتائج التعلم المعرفي فحسب، بل يؤثر أيضًا على الجوانب العاطفية والحركية للطلاب. لإضافة إلى ذلك، يدعم هذا النهج التعلم في القرن الحادي والعشرين، الذي يتطلب التعاون والإبداع والتواصل والتفكير النقدي.

لذلك، يحتاج مدرسو اللغة العربية إلى التحول من دورهم التقليديـكمقدمي المواد إلى ميسري التعلم الرقمي القادرين على استخدام التكنولوجيا بشكل إبداعي لتحسين جودة التعلم.

٢ – المناقشة

أدى تطور التكنولوجيا الرقمية إلى تغيير نموذج تعلم اللغة العربية، لا سيما من خلال نهج قائم على الوسائط المتعددة. وتشير مراجعة الأدبيات من مختلف الدراسات الحديثة إلى أن الوسائط المتعددة تعمل كعامل محفز لز دة فعالية التعلم والتحفيز الداخلي واستقلالية الطلاب. ويؤدي الدمج المتزامن للعناصر المرئية والمسموعة والنصية والرسوم المتحركة إلى توفير تجربة متعددة الحواس تعزز آليات اكتساب اللغة.

وفقًا لأسراري وأحسن الدين (٢٠١٦)، فإن استخدام الوسائط المتعددة يسهل فهم اللغة العربية من خلال نهج سياقي أكثر واقعية. وقد عزز هذا الاستنتاج رشيد وواهيونينغسيه (٢٠٢٠)، اللذان أكدا أن الجمع بين الوسائط التفاعلية مثل Articulate Storyline وCanva يحسن بشكل كبير من كفاءة الطلاب في الكلام وتوسيع مفرداتهم. لا تقدم الوسائط المتعددة المحتوى بطريقة بصرية جذابة فحسب، بل تخلق أيضًا بيئة تعليمية تقارب أصالة التواصل اليومي.

تسلط الأبحاث التي أجراها راني وآخرون (٢٠٢٤) الضوء على مساهمة منصات التواصل الاجتماعي مثل YouTube وTikTok في توسيع البيئة اللغوية الرقمية. تتيح هذه المنصات التعرض الطبيعي للغة العربية من خلال المحتوى الترفيهي والتعليمي والتفاعلي. وهذا يتماشى مع فرضية المدخلات التي طرحها كراشن (١٩٨٢)، والتي تنص على أن

اكتساب اللغة يحدث من خلال المدخلات المفهومة. و لتالي، تعمل الوسائط المتعددة كمزود للمدخلات ذات الصلة والسياقية لطلاب المدارس.

وجد إفندي وآخرون (٢٠٢٥) في دراسة أجريت في معهد "بناء مداني" أن تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية السمعية البصرية له ثير كبير على تحسين مهارات التحدث للغة العربية. أظهر الطلاب ثقة متزايدة في تقليد النطق الأصلي ودافعًا داخليًا أعلى. كشفت هذه الدراسة عن وجود علاقة إيجابية بين استخدام التكنولوجيا القائمة على الوسائط واكتساب اللغة العربية كلغة نية بنجاح.

علاوة على ذلك، أكدت رحمواتي وآخرون (٢٠٢٢) أن تعلم اللغة العربية بدعم من الوسائط المتعددة يمكن أن يعزز الأبعاد العاطفية للطلاب، بما في ذلك الثقة والحماس والفضول. هذا الجانب مهم للغاية لأن الدافع العاطفي هو مؤشر رئيسي في اكتساب اللغة الثانية. عندما يكون الطلاب متحفزين، فإنهم يميلون إلى أن يكونوا أكثر نشاطًا في التفاعل مع المواد والمشاركة في التواصل.

من منظور تربوي، تدعم الوسائط المتعددة تنفيذ التعلم المتمركز حول الطالب، وهو ما يتماشى مع متطلبات القرن الحادي والعشرين. يذكر سيتيادي وآخرون (٢٠٢٣) أن برامج الوسائط المتعددة تمكن الطلاب من التعلم وفقًا لإيقاعات وأساليب التعلم الفردية الخاصة بهم. يشجع هذا النموذج على تنمية التفكير النقدي والتعاون والإبداع في فهم اللغة.

ومع ذلك، فإن التحد ت التي تواجه تنفيذ الوسائط المتعددة في المدارس الدينية تشمل محدودية البنية التحتية، ونقص تدريب المعلمين، وقلة إمكانية الوصول إلى الأجهزة التكنولوجية. يقترح واهيونينغسيه وفوزي (٢٠٢٠) نهجًا تعاونيًا بين المعلمين والطلاب ومطوري الوسائط لإنتاج محتوى محلي مفتوح المصدر. لا تعمل هذه الاستراتيجية على تحسين الكفاءة من حيث التكلفة فحسب، بل تعزز أيضًا استقلالية المؤسسات التعليمية في تطوير موارد رقمية تتماشى مع احتياجات الطلاب.

تشير هذه النتائج إلى أن الوسائط المتعددة ليست مجرد أداة مساعدة بصرية، بل هي نظام تعليمي يدعم اكتساب اللغة العربية بشكل طبيعي وتواصلي. إن دمج الوسائط المتعددة

مع الأساليب السياقية واستخدام البيئة اللغوية الرقمية يجعل عملية التعلم أكثر فائدة ومتعة وإنتاجية.

لذلك، تتمتع الوسائط المتعددة مكانيات كبيرة لدمجها في مناهج تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية، كوسيلة أساسية وكدعم للتعلم القائم على المشاريع. وسيؤدي التنفيذ السليم إلى تشكيل نظام تعليمي موجه نحو تطوير مهارات التواصل والتعاون والمهارات الرقمية.

Conclusions (الخاتمة)

بناءً على توليف للدراسات الحديثة وتحليل الأدبيات، يمكن استنتاج أن تطبيق الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية يلعب دوراً هاماً في تحسين فعالية عملية التعلم واكتساب اللغة. إن دمج عناصر مثل النصوص والصور والرسوم المتحركة والصوت والفيديو لا يثري تجربة التعلم لدى الطلاب فحسب، بل يشكل أيضًا بيئة لغوية رقمية تسهل التفاعل اللغوي بشكل أكثر طبيعية واستمرارية.

تعد الوسائط المتعددة أداة فعالة لتنمية المهارات اللغوية الأربع (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة) بطريقة متكاملة. من خلال الوسائط التفاعلية، يمكن للطلاب ممارسة مهاراتهم في الاستماع والكلام والقراءة والكتابة ستخدام نهج تواصلية وممتعة وسياقية. علاوة على ذلك، ثبت أن استخدام الوسائط المتعددة يزيد من دافعية التعلم واستقلالية الطلاب ومشاركتهم النشطة في الأنشطة التعليمية.

من منظور تربوي، تدعم الوسائط المتعددة الانتقال من نموذج التعلم التقليدي الذي يركز على المعلم إلى نهج تعليمي يركز على الطالب. من خلال استخدام التكنولوجيا التفاعلية، يمكن للمعلمين أن يكونوا ميسرين ومصممين لتجارب تعليمية تتكيف مع احتياجات الطلاب. ومع ذلك، لا تزال فعالية استخدام الوسائط المتعددة تواجه تحد ت مثل محدودية البنية التحتية الرقمية، وكفاءة المعلمين في مجال المعرفة التكنولوجية، واستعداد المؤسسات التعليمية لدمج الوسائط الرقمية في المناهج الدراسية.

لذلك، يتطلب تحسين تطبيق الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية استراتيجيات لتدريب المعلمين، وتطوير محتوى محلي، وتعاون بين الأكاديميين والممارسين في مجال التعليم.

ومن المتوقع أن تخلق هذه المبادرة بيئة لغوية لا تقتصر على الفضاء المادي فحسب، بل تشمل الفضاء الرقمي أيضاً، بحيث تصبح عملية اكتساب اللغة العربية أكثر فعالية وسياقية وذات صلة بمتطلبات متعلمي القرن الحادي والعشرين.

Acknowledgment

يتقدّم الباحثون بجزيل الشكر والامتنان إلى أستاذ الفاضل، الدكتور محمد أحسن الدين الماجستير، على توجيهاته العلمية وإرشاداته القيّمة أثناء إعداد هذا المقال.

كما نشكر كل من قدّم لنا الدعم، مباشرة أو غير مباشرة، مما ساعد على إتمام هذا العمل على الوجه المطلوب.

References (المراجع)

Asrori, I. & Ahsanuddin, M. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.

Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dewantoro, R. (2010). *Modul Pembelajaran Multimedia*.

Efendi, A., Muttaqien, A., & Khumairotuzzahra, S. (2025). Analysis of the implementation of Arabic language environment (Bi'ah Lughawiyyah) to improve speaking proficiency at Ma'had Bina Madani. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2). https://doi.org/10.30997/tjpba.v6i2.19263

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.

Munir, M. (2019). Implementasi multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Al Bayan: Journal of Arabic Linguistics and Education*, 11(2), 134–149.

Rahmawati, S. M., Abunawas, K., & Yusuf, M. (2022). Peran Bi'ah Lughawiyah dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Darul Huffadh Tuju-Tuju Kab. Bone. *Inspiratif Pendidikan*, 11(1), 123–140. https://doi.org/10.24252/ip.v11i1.29670

Rani, S. A., Zikriati, Z., & Rosmiati, R. (2024). Revitalizing Arabic language learning in the era of 5.0: The role of social media in Bi'ah Lughawiyah. *Al Mihwar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, 2(2), 26–43. https://doi.org/10.47766/almihwar.v2i2.2790

Rieber, L. P. (2000). *Getting Interactive with Authorware*: Building Simulations and Games.

Rosyid, M. F., & Wahyuningsih, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Arab berbasis Articulate Storyline. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 121–138.

Setiyadi, A. C., Hidayah, N., Wahyudi, M., & Br Maha, M. (2023). Bi'ah Lughawiyah programs in Arabic language learning to improve students' Arabic speaking skills. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 7(1), 29–46. https://doi.org/10.15575/jpba.v7i1.24173

Steinberg, E. R. (1991). *Computer-Assisted Introduction: A Synthesis of Theory, Practice, and Technology*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Wahyuningsih, R., & Fauzi, M. I. (2020). Eksistensi Bi'ah Lughawiyah dalam meningkatkan mufradat di asrama putri Ma'had Nurul Islam. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 56–70.