



دمج المعجم الرقمي والألعاب اللغوية التفاعلية لتعزيز مهارات العربية السياحية في الرياض

Muhammad Dzulfikri Al Imany^{1*}, Salman Farhan Nafea Al Anazi², Azizah Majed Al Mutairi³

¹ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

² Imam Mohammad Ibn Saud Islamic University, Riyadh, Saudi Arabia

³ Princess Nourah Bint Abdulrahman University, Riyadh, Saudi Arabia

* muhammad.dzulfikri.al25002@mhs.uingusdur.ac.id

Abstract

This study addresses the cognitive overload and lexical gap between Fusha and Saudi Amiyah experienced by non-native learners in intensive Arabic tourism immersion programs. The research aims to evaluate the effectiveness of the collaboratively designed "Smart Guessing Game" integrated with the Artificial Intelligence (AI) dictionary, Mu'jam Riyadh. Utilizing a quasi-experimental one-group pre-test and post-test design, data were collected from 25 international students at a language institute in Riyadh. The results indicated a highly significant improvement in learners' communicative competence ($p < 0.001$), supported by a huge effect size (Cohen's $d = 2.06$) that highlights the equalization of vocabulary mastery. Furthermore, the game successfully stimulated active learning, predominantly integrating speaking (40%) and listening (30%) skills alongside critical thinking and teamwork. In conclusion, combining interactive gamification with AI technological scaffolding provides a highly effective best practice for advancing Arabic for Specific Purposes in the digital era.

Keywords

Tourism Arabic; Language Games; Artificial Intelligence

ملخص البحث

تعالج هذه الدراسة العبء المعرفي والفجوة المعجمية بين الفصحى والعامية السعودية التي يواجهها المتعلمون غير الناطقين بالعربية في برامج الانغماس السياحي المكثفة. ويهدف البحث إلى تقييم فعالية "لعبة التخمين الذكي" المصممة تعاونياً والمدمجة مع معجم الرياض الرقمي المدعوم بالذكاء الاصطناعي. باستخدام المنهج شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة (اختبار قبلي وبعدي)، تم جمع البيانات من 25 طالباً دولياً في أحد معاهد لتعليم اللغة العربية في الرياض. أظهرت النتائج تحسناً كبيراً جداً ذا دلالة إحصائية في الكفاءة التواصلية ($p < 0.001$)، مع حجم أثر ضخم ($Cohen's d = 2.06$) يؤكد على تجانس إتقان المفردات. علاوة على ذلك، حفزت اللعبة التعلم النشط، حيث دمجت بشكل أساسي مهارات الكلام (40%) والاستماع (30%) إلى جانب التفكير النقدي والعمل الجماعي. وختاماً، يشكل الجمع بين الألعاب اللغوية التفاعلية والسقالات التكنولوجية (الذكاء الاصطناعي) نموذجاً لأفضل الممارسات الفعالة لتطوير تعليم اللغة العربية لأغراض خاصة في العصر الرقمي.

العربية السياحية؛ الألعاب اللغوية؛ الذكاء الاصطناعي

كلمات أساسية

يواجه تعليم اللغة العربية لأغراض خاصة، لا سيما في المجال السياحي، في الوقت الراهن متطلبات التحول المنهجي بالتزامن مع التطور المتسارع للعصر الرقمي والذكاء الاصطناعي (مقداد وآخرون، 2024). وعلى عكس تعلم اللغة العربية العام، تتطلب العربية السياحية إتقان الكفاءة التواصلية الديناميكية، حيث يجب أن يكون المتعلم قادرا على سد الفجوة بين اللغة العربية الفصحى واللهجة المحلية (العامة) المستخدمة في التفاعلات الاجتماعية اليومية (العبيداني، 2018). وفي هذا السياق، يوفر برنامج الانغماس اللغوي السياحي، الذي تنظمه إحدى مؤسسات تعليم اللغة العربية في الرياض لمدة شهرين (3 يناير - 26 فبراير 2026)، بيئة تعليمية مثالية.

ومع ذلك، فإن تنفيذ التعليم الرسمي المكثف الذي يستمر لحوالي أربع ساعات يوميا (من الساعة 12:05 حتى 16:00) غالبا ما يثير تحديات تربوية تتمثل في بيئة الفصل الدراسي الرتيبة (بيزانسون وآخرون، 2025). وعلى الرغم من تزويد هذا الفصل بوحدة دراسية شاملة بعنوان "العربية السياحية: سلسلة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها" والتي تدمج المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة)، إلا أن فعالية التعلم لا تزال تتطلب تدخلا من خلال "الفعاليات" (الأنشطة التفاعلية) لجعل عملية اكتساب اللغة أكثر ارتباطا بالسياق (مي وآخرون، 2018).

تشير مراجعة الأدبيات السابقة إلى أن غالبية الأبحاث المتعلقة بتوظيف الألعاب (التلعيب/Gamification) في تعليم اللغة العربية تركز فقط على تعليم الفصحى في الفصول الدراسية العادية، وغالبا ما تكون معزولة عن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي (سحيون وشحاتة، 2023). من ناحية أخرى، تضع دراسات القواميس الرقمية عموما هذه التقنية كأداة ترجمة سلبية خارج أوقات الدروس (سيف وعزيز، 2011). بناء على ذلك، توجد فجوة بحثية فيما يتعلق بكيفية دمج الألعاب اللغوية بشكل نشط وفي الوقت الفعلي مع أدوات الذكاء الاصطناعي في بيئة انغماس مكثفة تعطي الأولوية لطلاقة الكلام والاستماع (السعيد، 2024).

لسد هذه الفجوة، يقدم هذا البحث حداثة (ابتكارا) من خلال منهج التلعيب التعاوني المدمج مع تطبيق معجم يعتمد على الذكاء الاصطناعي، وهو "معجم الرياض". والتدخل المصمم هو "لعبة التخمين الذكي"، حيث تم تصميم آلية اللعبة بشكل تعاوني مع ممثلين عن الطلاب الناطقين بغيرها لضمان ملاءمتها للمتعلمين الأجانب (تيموري، 2024). تتطلب آلية هذه اللعبة بشكل منهجي من المتعلمين ممارسة مهارات التفكير النقدي والعمل الجماعي من خلال تبادل الأدوار في طرح الأسئلة التحليلية والرد عليها (التونسي والعشيري، 2023).

بناء على هذا الأساس المنطقي، يهدف هذا البحث إلى القياس التجريبي لفعالية دمج ألعاب المفردات التفاعلية القائمة على القاموس الرقمي (الذكاء الاصطناعي) في تحسين مهارات اللغة العربية السياحية. ومن خلال تصميم تجريبي كمي بعينة تتكون من 25 طالبا متعدد الجنسيات من غير الناطقين بها، ستحل هذه الدراسة دلالة التغيير في درجات الكفاءة من مرحلة الاختبار القبلي إلى الاختبارين البعديين (1 و 2). بالإضافة إلى ذلك، يهدف هذا البحث إلى تفصيل النسبة المئوية لظهور جوانب العمل الجماعي والتفكير النقدي، من أجل صياغة نموذج لأفضل الممارسات في استخدام الذكاء الاصطناعي في تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي.

يبني هذا البحث على أربع ركائز نظرية رئيسية متقاطعة لتبرير فعالية التدخل الذي تم إجراؤه. أولا، تشرح نظرية العبء المعرفي لجون سويلر أن الذاكرة العاملة للإنسان لها سعة محدودة (رانا وآخرون، 2026). إن تنفيذ فصول الانغماس لأربع ساعات متتالية من شأنه أن يؤدي إلى العبء المعرفي الزائد الذي ينتهي بالإرهاق العقلي للمتعلم (كيم وآخرون، 2025). وتأتي إستراتيجية التلعيب من خلال "لعبة التخمين الذكي" كحل لإدارة هذا العبء المعرفي من خلال توفير محفزات تفاعلية متنوعة تحفز المتعلم دون إرهاق ذاكرته العاملة بشكل مفرط.

ثانيا، يستند هذا النهج إلى نظرية البنائية الاجتماعية لفيجوتسكي، والتي تؤكد على أن المعرفة تبنى من خلال التفاعل الاجتماعي (فيليجاس-بيرومين وآخرون، 2026). وينعكس هذا في تقسيم 25

طالباً إلى خمس مجموعات (من ألف إلى هاء) مما يتطلب عملاً جماعياً صلباً في صياغة استراتيجيات التخمين والاستجابة (سيلبي ونلوفو، 2026). وتتضمن هذه النظرية أيضاً مفهوم السقالات (الدعم المنظم). ويعمل استخدام "معجم الرياض" كسقالات تكنولوجية تسد "منطقة التطور القريب" للمتعلمين لفهم السياق المعجمي بين الفصحى والعامية السعودية بدقة (شعباني، 2010).

ثالثاً، يتبنى هذا البحث إطار عمل "تعلم اللغة بمساعدة الذكاء الاصطناعي". لا يقتصر استخدام تطبيق وموقع "معجم الرياض" على كونه قائمة مسرد ثابتة، بل يعمل كأداة ذكية تعتمد على البحث الموثق وتوفر وصولاً فورياً (في الوقت الفعلي) للمعاني السياقية السياحية أثناء تدخل الفصل الدراسي (تشانغ وآخرون، 2026).

رابعاً، تطبق آلية هذه اللعبة مبادئ "تعليم اللغة التواصل" (جنة وآخرون، 2026). إن الاستخدام المتكرر للأسئلة التحليلية المغلقة (الرد: نعم، لا، أو ربما) بحد زمني أقصاه 2-3 دقائق يجبر المتعلمين على دمج مهارتي الكلام والاستماع في مواقف تواصل ثنائية الاتجاه، أصلية وذات مغزى (ساري وآخرون، 2026). ويعزز هذا الأساس النظري بأكمله الحجة القائلة بأن المزج بين التلعيب والذكاء الاصطناعي يعد استراتيجية مبتكرة للتغلب على تحديات تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي.

1. طريقة البحث

يوضح هذا الجزء الإجراءات والمنهجية المستخدمة لاستقصاء فعالية دمج "لعبة التخمين الذكي" والقاموس الرقمي للذكاء الاصطناعي (معجم الرياض) في تعزيز الكفاءة التواصلية للغة العربية السياحية. ويستند اختيار هذا المنهج إلى الحاجة لقياس التغيرات في الأداء اللغوي للمتعلمين تجريبياً، مع ملاحظة ديناميكيات التفاعل (العمل الجماعي والتفكير النقدي) أثناء سير برنامج الانغماس. وفيما يلي تفصيل الخطوات الإجرائية للبحث والتي تشمل تصميم البحث، وتحديد المشاركين، وأدوات جمع البيانات، وصولاً إلى مراحل التحليل الإحصائي.

تصميم البحث

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بطريقة شبه تجريبية (Quasi-Experimental). والتصميم المستخدم هو تصميم المجموعة الواحدة (الاختبار القبلي والبعدى) مع توسيع السلاسل الزمنية (القياس المتكرر) (سوجيونو، 2020). يتم إجراء القياس من خلال ثلاث مراحل رئيسية: الاختبار القبلي (O_1)، والاختبار البعدى الأول (O_2) بعد المرحلة الأولى من التدخل (مدة 2-3 أسابيع)، والاختبار البعدى الثانى (O_3) بعد التدخل الإضافى (يام وتوفيق، 2021). ويتمثل التدخل (المعالجة) في تطبيق "لعبة التخمين الذكي" المدمجة مع وحدة "العربية السياحية" ومعجم الرياض الرقمي، والتي تُنفذ في فترات التوقف أثناء الفصول الدراسية الرسمية (من الساعة 12:05 حتى 16:00).

مجتمع البحث وعينته

يتكون مجتمع هذا البحث من جميع الطلاب غير الناطقين باللغة العربية المنضمين إلى برنامج الانغماس اللغوي في المسار الثقافى والسياحى في إحدى مؤسسات تعليم اللغة العربية في الرياض. وتم اختيار العينة باستخدام طريقة العينة القصدية، حيث تم اختيار العينة بناءً على المشاركة النشطة والكاملة في فصل الانغماس المذكور (شهرزال وجيلاني، 2023).

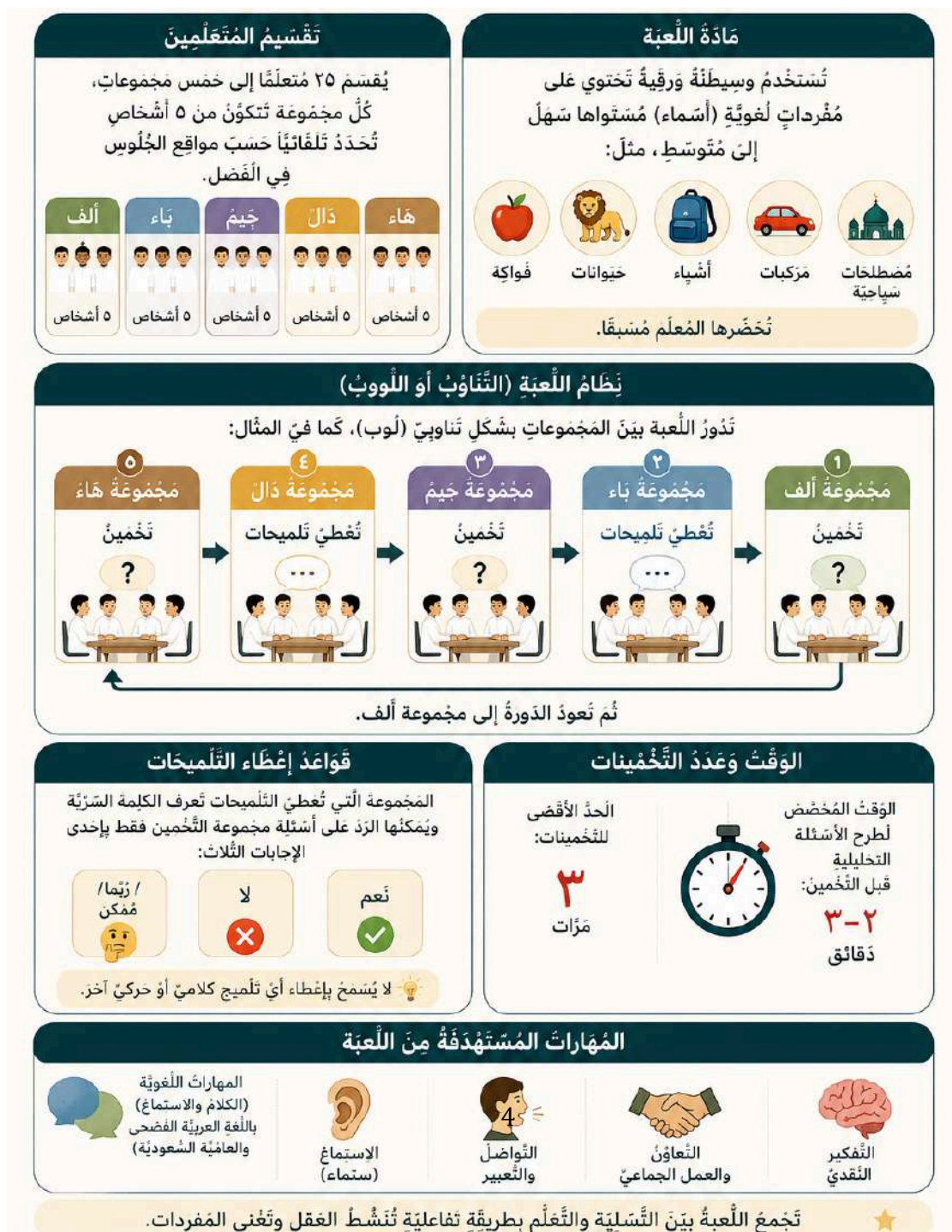
ضم الفصل 26 طالباً، ولكن تم استبعاد طالب واحد لعدم إكماله مراحل الاختبار بالكامل (من الاختبار القبلي إلى البعدى). ولذلك، بلغت العينة النهائية 25 طالباً من جنسيات مختلفة (مثل الصين، وماليزيا، وبولندا، والمملكة المتحدة، وجورجيا، وتركيا، وأوزبكستان، وإندونيسيا، وغيرها). وأثناء تنفيذ "لعبة التخمين الذكي"، تم تقسيم هؤلاء الطلاب الـ 25 إلى خمس مجموعات

صغيرة (مجموعة ألف، باء، جيم، دال، وهاء) بناء على ترتيب المقاعد في الفصل. وتم إخفاء هوية جميع أفراد العينة (Anonymized) عند الإبلاغ عن البيانات لضمان الامتثال لأخلاقيات البحث وخصوصية المبحوثين.

تصميم اللعبة وآلية احتساب النقاط

صممت هذه اللعبة بشكل تفاعلي من خلال تقسيم 25 طالبا إلى خمس مجموعات (ألف، باء، جيم، دال، وهاء)، حيث تتكون كل مجموعة من خمسة أفراد يتم ترتيبهم تلقائيا بناء على أماكن الجلوس في الفصل. تستخدم هذه اللعبة الورق كوسيلة تحتوي على مفردات عربية (أسماء) بمستوى صعوبة يتراوح بين السهل والمتوسط، مثل أسماء الفواكه، أو الحيوانات، أو الأشياء، أو المركبات، أو المصطلحات السياحية، والتي أعدها المعلم مسبقا. يعمل نظام اللعبة بالتناوب أو الدوران بين المجموعات (على سبيل المثال، تقوم مجموعة "ألف" بالتخمين وتقوم مجموعة "باء" بتقديم التلميحات، ثم تستمر "باء" بالتخمين و"جيم" بتقديم التلميحات، وهكذا حتى تعود الدورة مرة أخرى إلى مجموعة "ألف").

وتعرف المجموعة المكلفة بتقديم التلميحات الكلمة السرية مسبقا ولا يسمح لها بالرد على أسئلة المجموعة المخمنة إلا بإجابات "نعم"، أو "لا"، أو "ربما/محتمل". ويقتصر الوقت المخصص للمجموعة لطرح الأسئلة التحليلية قبل تخمين المفردات على 2-3 دقائق فقط، مع حد أقصى للتخمين يبلغ ثلاث مرات. ومن خلال هذه الآلية، يتطلب تصميم اللعبة من الطلاب تفعيل التفكير النقدي، والعمل الجماعي، فضلا عن مهارات التواصل والاستماع باستخدام مزيج من اللغة العربية الفصحى والعامية السعودية.



الشكل 1. تصميم اللعبة وإجراءاتها

تعتمد إجراءات كسب النقاط وتحديد الفائز بشكل كبير على ديناميكيات المناقشة واستراتيجية التواصل لكل فريق. وقبل طرح الأسئلة أو تقديم الردود، يُطلب من كل مجموعة المناقشة أولاً لإظهار العمل الجماعي الجيد. وإذا تمكنت المجموعة المخمّنة من تخمين المفردات بدقة خلال الحد الزمني المحدد ولم تتجاوز ثلاث محاولات للتخمين، فيحق لها الحصول على 10 نقاط. وعلى العكس من ذلك، إذا كان تخمينهم خاطئاً بعد الحد الأقصى للمحاولات أو انتهاء الوقت، فلن يتم خصم نقاطهم؛ بل ستنقل هذه النقاط العشر إلى الفريق المنافس المكلف بتقديم الرد. ونظراً لأن نظام اللعبة دائري، فإن كل مجموعة لديها فرصة لجمع ما بين 10 إلى 20 نقطة في جولة واحدة، إما من خلال التخمين الصحيح للمفردات أو من خلال النجاح في الحفاظ على الإجابة بحيث يفشل الخصم في التخمين. ويتم تحديد الفائز في هذه اللعبة اللغوية بناءً على تراكم أعلى الدرجات التي تم الحصول عليها في الجولة الأخيرة، والتي يتم ترتيبها بعد ذلك للحصول على أفضل تصنيف من المركز الأول إلى الخامس.

جمع البيانات

تتكون أدوات جمع البيانات من اختبار الأداء اللغوي (كمي) والملاحظة المنظمة (النسبة المئوية لدمج المهارات). يقيس اختبار الأداء كفاءة الكلام والاستماع بشكل شامل، بدءاً من القدرة على صياغة الأسئلة التحليلية وصولاً إلى تخمين مفردات معينة (مثل أسماء الفواكه، أو الأشياء، أو المصطلحات السياحية في الرياض) (سيهابوتري وآخرون، 2023). يتم تشغيل اللعبة بشكل دائري (من ألف إلى باء، ومن باء إلى جيم، وهكذا) مع تخصيص وقت يتراوح بين 2-3 دقائق وبعد أقصى ثلاث تخمينات لكل جولة. وتجرى الملاحظة المنظمة لحساب النسبة المئوية لمشاركة الطلاب في العمل الجماعي والتفكير النقدي أثناء الاستجابة (نعم، لا، ربما) واستخدام تطبيق معجم الرياض.

تحليل البيانات

يتم تحليل البيانات باستخدام البرامج الإحصائية. تتضمن المرحلة الأولى التحليل الإحصائي الوصفي لتحديد المتوسط الحسابي (Mean) والانحراف المعياري (Standard Deviation) في كل اختبار (O_1, O_2, O_3) (سوجيونو، 2020). والمرحلة الثانية هي اختبارات ما قبل التحليل (الافتراضات الأساسية) والتي تشمل اختبار التوزيع الطبيعي (باستخدام شابيرو-ويلك / Shapiro-Wilk) واختبار التجانس (القريني، 2012). إذا كانت البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً، يتم اختبار الفرضيات باستخدام الاختبار المعلمي (البارامتري) لاختبار "ت" للعينات المترابطة (Paired Sample T-test). أما إذا كانت البيانات غير طبيعية، فيتم التحليل باستخدام الاختبار اللامعلمي (اللا بارامتري) لاختبار ويلكوكسون للإشارات المترتبة (Wilcoxon Signed-Rank Test) (كريسويل ودبليو، 2014). وأخيراً، يتم حساب حجم الأثر (Effect Size) لقياس مدى دلالة فعالية تدخل لعبة المفردات المدعمة بالذكاء الاصطناعي في إحداث تغيير في الأداء اللغوي للمتعلمين (التخاينة وآخرون، 2025).

2. نتائج البحث

التحليل الإحصائي الوصفي لمهارات اللغة العربية السياحية

تم تقييم قياس فعالية تدخل "لعبة التخمين الذكي" المدمجة مع قاموس الذكاء الاصطناعي من خلال تصميم تجريبي متكرر. شارك ما مجموعه 25 طالبا كعينة بحثية مشاركة كاملة من مرحلة الاختبار القبلي حتى مرحلة التدخل النهائية. ويركز التحليل الأولي على الإحصاء الوصفي لرسم خريطة لتوزيع الدرجات، وحركة المتوسط الحسابي، وتشتت البيانات ممثلا بالانحراف المعياري في كل مرحلة من مراحل الاختبار (O_1 , O_2 و O_3). ويتم عرض ملخص بيانات الأداء التواصلية للمتعلمين في الجدول 1 أدناه:

المتغير	العدد	الحد الأدنى	الحد الأقصى	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الاختبار القبلي (O_1)	25	45.00	85.00	64.68	11.49
الاختبار البعدي الأول (O_2)	25	50.00	92.00	73.96	11.08
الاختبار البعدي الثاني (O_3)	25	70.00	95.00	84.20	6.92
العدد الصالح (Valid N)	25				

الجدول 1: الإحصاء الوصفي لأداء مهارات اللغة العربية السياحية

تظهر البيانات الإحصائية الوصفية في الجدول (1) اتجاها إيجابيا للغاية نحو تحسن درجات الطلاب في اللغة العربية. في مرحلة الملاحظة الأولية أو الاختبار القبلي (O_1)، بلغ المتوسط الحسابي للفصل 64.68 بنطاق درجات متفاوت جدا، حيث كان الحد الأدنى 45.00 والحد الأقصى 85.00. ويشير رقم الانحراف المعياري البالغ 11.49 في هذه المرحلة إلى أن الكفاءة المعجمية للمتعلمين في بداية البرنامج كانت لا تزال غير متجانسة أو متباينة بشكل كبير.

لوحظ تحول كبير في الدرجات بعد تطبيق التدخل القائم على اللعبة. ففي الاختبار البعدي الأول (O_2)، قفز المتوسط الحسابي للفصل إلى 73.96، ثم وصل إلى ذروته في الاختبار البعدي الثاني (O_3) بمتوسط بلغ 84.20. وإلى جانب هذه القفزة في المتوسط، يظهر الجدول انكماشاً حاداً في رقم الانحراف المعياري من 11.49 (O_1) إلى 6.92 (O_3). إن هذا الانخفاض في الانحراف المعياري، المصحوب بارتفاع في الحد الأدنى للدرجات من 45.00 إلى 70.00، يثبت تجريبياً أن القدرة اللغوية داخل هذا الفصل أصبحت أكثر تجانساً وتساوياً في المرحلة النهائية من التجربة.

اختبارات ما قبل التحليل واختبار الفرضيات

قبل إجراء اختبار الفرضيات لمعرفة دلالة الفروق بين الدرجات، تم إجراء اختبارات ما قبل التحليل (الافتراضات الأساسية) للتحقق من مدى ملائمة البيانات. تم إجراء اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام طريقة شابيرو-ويلك نظراً لأن حجم العينة المستخدمة صغير نسبياً، أي أقل من 50 مستجيباً ($N=25$). أظهرت نتائج اختبار التوزيع الطبيعي أن القيمة الاحتمالية (p -value) في مرحلة الاختبار القبلي (O_1) كانت 0.426 وفي مرحلة الاختبار البعدي الثاني (O_3) كانت 0.421. ونظراً لأن كلتا القيمتين الاحتماليتين أكبر من مستوى الدلالة 0.05 ($p > 0.05$)، يمكن الاستنتاج أن البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً.

ولأن شرط التوزيع الطبيعي قد تحقق، استكمل اختبار الفرضيات باستخدام الاختبار الإحصائي المعلمي (البارامترى) المتمثل في اختبار "ت" للعينات المترابطة. يعرض الجدول (2) أدناه ملخصاً لنتائج الاختبار المقارن بين المرحلة التي سبقت المعالجة (الاختبار القبلي) والمرحلة النهائية بعد المعالجة (الاختبار البعدي):

الاختبار (الزوج)	قيمة "ت"	درجات الحرية	مستوى الدلالة	حجم الأثر
	(t)	(df)	Sig.) (2-tailed	(Cohen's d)
$O_1 - O_3$	11.13-	24	0.000	2.06

الجدول 2: نتائج اختبار "ت" للعينات المترابطة (الاختبار القبلي مقابل الاختبار البعدي

الثاني)

بناءً على الجدول (2)، أظهرت نتائج اختبار "ت" للعينات المترابطة (Paired Sample T-Test) أن مستوى الدلالة (Sig. 2-tailed) بلغ 0.000. ونظراً لأن قيمة الدلالة أصغر بكثير من 0.05 ($p < 0.05$)، يتم رفض الفرضية الصفرية (H_0). ويؤكد هذا على وجود تحسن كبير جداً وذو دلالة إحصائية في درجات كفاءة اللغة العربية السياحية بين ما قبل وما بعد تنفيذ تدخل "لعبة التخمين الذكي" في الفصل الدراسي.

علاوة على ذلك، لقياس حجم أثر (Magnitude) هذا التدخل، تم حساب حجم الأثر (Effect Size) باستخدام مقياس كوهين (Cohen's d). وأظهرت نتيجة الحساب أن قيمة (Cohen's d) بلغت 2.06. وبالرجوع إلى معايير التفسير القياسية، فإن القيمة التي تتجاوز 0.80 تصنف على أنها ذات مستوى تأثير ضخم جداً (Huge Effect). وبالتالي، تؤكد هذه البيانات التجريبية أن الدمج بين التلعيب التعاوني والقاموس الرقمي للذكاء الاصطناعي (معجم الرياض) له تأثير تدخل واسع النطاق في تعزيز مهارتي الكلام والاستماع لدى الطلاب الأجانب.

النسبة المئوية لدمج المهارات اللغوية والمعرفية

بالإضافة إلى قياس الفعالية من خلال اختبار الأداء، أجريت ملاحظة منظمة لرسم خريطة لمدى المشاركة النشطة للطلاب في ممارسة المهارات اللغوية والمعرفية أثناء فترة المعالجة. وتقيس هذه الملاحظة أربعة عناصر رئيسية يطلب ظهورها في "لعبة التخمين الذكي"، وهي: مهارة الكلام (التحدث)، ومهارة الاستماع، والعمل الجماعي، والتفكير النقدي. وتعرض تفاصيل النسبة المئوية لظهور هذه العناصر الأربعة في الجدول (3) أدناه:

مهارات المتعلم / الجوانب المعرفية	النسبة المئوية (%)	مؤشرات النشاط أثناء اللعبة
مهارة الكلام	40%	طرح أسئلة تحليلية وتنفيذ تخمين المفردات.
مهارة الاستماع	30%	الاستماع إلى التعليمات والإجابة عن أسئلة الخصم بدقة (نعم، لا، ربما)
التفكير النقدي	15%	تضييق نطاق الأسئلة منطقياً لاستبعاد احتمالات الإجابات الخاطئة.
العمل الجماعي	15%	تبادل الأدوار والاتفاق على التخمين بحد أقصى ثلاث مرات خلال مدة زمنية تتراوح بين دقيقتين وثلاث دقائق.

الجدول 3. النسبة التفصيلية لمشاركة مهارات المتعلمين

تظهر البيانات في الجدول (3) أن مهارة الكلام (40%) كانت النشاط الأكثر هيمنة، تليها مهارة الاستماع (30%). وتؤكد هيمنة هاتين المهارتين اللغويتين أن آلية اللعبة - التي تلزم المشاركين بتبادل طرح الأسئلة والردود التحليلية - قد نجحت في إجبار المتعلمين على إنتاج اللغة شفويًا بشكل مستمر. وتنقسم النسبة المتبقية البالغة 30% بالتساوي على الأنشطة المعرفية والتفاعل

الاجتماعي (التفكير النقدي والعمل الجماعي). وقد تم تحفيز ظهور هذا الجانب من خلال قواعد اللعبة التي تحدد الوقت بـ 2-3 دقائق، مما يتطلب من كل مجموعة المناقشة تكتيكيا قبل اتخاذ قرار التخمين حتى لا يتم الاستيلاء على النقاط من قبل المجموعة المنافسة.

اكتساب المفردات من خلال استخراج معجم الرياض

النتيجة التجريبية الأخيرة من هذا التدخل هي التوسع المعجمي (اكتساب المفردات) الذي حصل عليه المتعلمون الأجانب من خلال دمج التطبيق الرقمي "معجم الرياض". تم استكشاف أداة الذكاء الاصطناعي هذه لتحليل المصطلحات التي تدمج بين اللغة الفصحى واللهجة السعودية (العامية) الشائعة الاستخدام في البيئة السياحية في الرياض. ومن بين مئات مداخل المفردات التي تم استخراجها وتعلمها بنجاح من قبل مجموعة العينة خلال فترة التدخل، يتم عرض عينة تمثيلية في الجدول (4):

الرقم	المفردات	المعنى السياقي/المفهوم
1.	فروة	معطف أو لباس سميك يرتدى عادة في فصل الشتاء لتدفئة الجسم.
2.	نفود	مصطلح جغرافي سعودي يشير إلى مساحة شاسعة من الصحراء الرملية.
3.	نقوش	جمع «نقش»، وهو فن تزيين الأسطح بالرسوم أو الحفر أو التطريز ذي الطابع الثقافي العربي.
4.	طرحة	غطاء للرأس خاص بالنساء، ويستخدم لأغراض جمالية وللتغطية (الحجاب).
5.	متوهق	مصطلح محلي (عامي) يطلق على الشخص الذي وقع في مشكلة ويحتاج إلى المساعدة.
6.	كشنة	رحلة ترفيهية في الهواء الطلق، وتشير إلى نشاط التخييم أو التنزه في الطبيعة.
7.	مرقوق	أكلة شعبية سعودية غنية بالقيمة الغذائية، وتحظى بشعبية كبيرة في فصل الشتاء.
8.	فرفوشة	صفة للشخص المرح، كثير الدعابة، والقادر على إضفاء جو إيجابي على المجموعة.

الجدول 4. نماذج من استخراج المفردات من التطبيق الرقمي «معجم الرياض»

يؤكد الجدول (4) أن دمج "معجم الرياض" في اللعبة يولد فهما يتجاوز الترجمة النصية بكثير. فالمفردات المستخرجة تحتوي على قيم جغرافية ثقافية (جيوثقافية) محددة (مثل تقليد الكشنة وأكلة المرقوق)، بالإضافة إلى المصطلحات التعبيرية المحلية (متوهق وفرفوشة). ويوفر توافر هذا التطبيق دقة عالية في الفهم للطلاب غير الناطقين بها، مما يمكنهم من تنفيذ لعبة التخمين الخاصة باللغة العربية السياحية بدقة ومعنى أكبر.

3. مناقشة البحث

أثبتت نتائج التحليل الإحصائي من خلال اختبار "ت" للعينات المترابطة (Paired Sample T-Test) وحساب حجم الأثر (Cohen's d = 2.06) أن دمج التلعيب التعاوني وأداة الذكاء الاصطناعي (معجم الرياض) قد نجح في تعزيز الأداء التواصلية للمتعلمين بشكل كبير. وتقدم هذه النتائج مبررا تجريبيا لتطبيق هذا النهج المبتكر في التغلب على مشكلات تعليم اللغة العربية

للأغراض السياحية في العصر الرقمي.

التغلب على الإرهاق المعرفي من خلال التلعيب

أظهرت النتائج الأولية في مرحلة الاختبار القبلي (O_1) تشتتا واسعا في بيانات الكفاءة مع انخفاض نسبي في متوسط درجات الفصل. وتتوافق هذه الظاهرة مع الافتراض الأساسي لنظرية العبء المعرفي. إن تعليم الانغماس في اللغة العربية السياحية، والذي يستمر بشكل مكثف لحوالي أربع ساعات يوميا في تلك المؤسسة التعليمية، يؤدي إلى العبء المعرفي الزائد لدى الطلاب من غير الناطقين بها (رانا وآخرون، 2026). ويعيق هذا الإرهاق عملية استيعاب الذاكرة، خاصة عندما يواجه الطلاب الازدواجية اللغوية بين اللغة العربية الفصحى في وحدة "العربية السياحية" والعامة في الممارسة الميدانية (كيم وآخرون، 2025). وتثبت القفزة في الدرجات والانكماش الحاد في الانحراف المعياري في الاختبار البعدي الثاني (O_3) أن المحفزات البصرية والميكانيكية من "لعبة التخمين الذكي" قد نجحت في تقليل هذا العبء المعرفي، محولة الجو الرتيب إلى بيئة تعليمية محفزة.

البنائية الاجتماعية وتجانس الكفاءة

يشير انكماش رقم الانحراف المعياري في المرحلة النهائية من التجربة إلى أن الفهم المعجمي داخل الفصل أصبح أكثر تجانسا وتساويا بكثير. ويعكس هذا التجانس في الكفاءة نجاح تطبيق نظرية البنائية الاجتماعية (فيليجاس-بيرومين وآخرون، 2026). لم تقتصر آلية تقسيم الفصل إلى خمس مجموعات (من ألف إلى هاء) على خلق جو تنافسي فحسب، بل ألزمت الطلاب أيضا بالعمل الجماعي (سيليبي وندلوفو، 2026). وكما يتبين من بيانات النسبة المئوية للمهارات، تم قضاء 15% من إجمالي النشاط في المناقشة وتبادل الأدوار (شعباني، 2010). وتسهل هذه العملية نقل المعرفة بين الأقران، بحيث يتلقى الطلاب الذين كانت لديهم حصيلة مفردات محدودة المساعدة ولا يتخلفون عن الركب.

دور "معجم الرياض" كسقالات تكنولوجية

كما تم التحقق من نجاح هذه التجربة من خلال الجودة العالية لاكتساب المفردات الموضحة في الجدول (4). في إطار عمل "تعلم اللغة بمساعدة الذكاء الاصطناعي"، لا يعد استخدام "معجم الرياض" مجرد أداة ترجمة سلبية، بل هو سقالات تكنولوجية (تشانغ وآخرون، 2026). وتقوم هذه السقالات الذكية بتوجيه "منطقة التطور القريب" للمتعلمين عندما يتعين عليهم بناء معان سياقية محددة (مثل تقليد الكشتة أو أكلة المرقوق) في الوقت الفعلي (سماغورينسكي، 2018). ويسهل الذكاء الاصطناعي على الطلاب التغلب على الحواجز الثقافية التي لا يمكن تفسيرها بشكل شامل من خلال الترجمة الحرفية العادية فقط (ساتريو، 2025).

تطبيق تعليم اللغة التواصلية

علاوة على ذلك، تظهر بيانات النسبة المئوية لمشاركة الطلاب هيمنة مهارة الكلام (40%) والاستماع (30%) أثناء اللعبة. وتتماشى هذه الكثافة العالية مع مبادئ "تعليم اللغة التواصلية" (جنة وآخرون، 2026). إن استخدام الأسئلة التحليلية المغلقة (الرد: نعم، لا، أو ربما) بحد زمني أقصاه 2-3 دقائق يجبر المتعلمين على تنفيذ عملية التفكير النقدي (15%). فهم مطالبون بتصفية، وتركيب، وطرح الجمل بشكل عفوي تحت ضغط الوقت (ساري وآخرون، 2026). ويثبت هذا النموذج أن إتقان القواعد (النحو) نظريا ليس كافيا؛ إذ تتطلب كفاءة اللغة العربية السياحية تدريباً

تواصلنا ثنائي الاتجاه، تدريباً أصيلاً يحاكي التفاوض على المعنى في العالم الحقيقي.

بشكل عام، تقدم هذه النتائج مساهمة كبيرة في أدبيات تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها. ويقدم هذا البحث نموذجاً لأفضل الممارسات يثبت أن المزيج الهجين بين تصميم الألعاب التعاونية واستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي يعد حلاً متطوراً لتحسين تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي.

4. الاستنتاج

يخلص هذا البحث إلى أن دمج التلعيب التعاوني من خلال "لعبة التخمين الذكي" مع أداة الذكاء الاصطناعي (معجم الرياض) قد أثبتت فعالية كبيرة في تعزيز مهارات اللغة العربية السياحية للناطقين بغيرها. وتؤكد نتائج التحليل الإحصائي وجود طفرة كبيرة جداً في الأداء اللغوي من مرحلة الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي النهائي، مع حجم أثر ضخم جداً. وإلى جانب ارتفاع متوسط الدرجات، يثبت الانكماش الحاد في الانحراف المعياري أن هذا التدخل قد نجح في التغلب على التفاوت في الفهم وخلق تجانس شامل في الكفاءة المعجمية داخل الفصل الدراسي.

ويعد هذا النجاح توليفة لاستراتيجية تربوية تستجيب لتحديات العصر الرقمي. لقد نجحت الألعاب التفاعلية المصممة بشكل تعاوني في تقليل الإرهاق المعرفي الناتج عن فترات فصول الانغماس الطويلة، وفي الوقت نفسه حفزت مناخاً تعليمياً نشطاً وأصيلاً. وتثبتت نسبة الأنشطة التي هيمنت عليها مهارتا الكلام والاستماع، والمقترنة بمتطلبات التفكير النقدي والعمل الجماعي في حل التخمينات بسرعة، أن المتعلمين قادرين على تنفيذ تواصل ثنائي الاتجاه ديناميكي. علاوة على ذلك، أدى تطبيق "معجم الرياض" دوره بشكل أمثل كسقالات تكنولوجية. حيث تعمل هذه الأداة الذكية على تمكين المتعلمين من سد الفجوات الثقافية والمعجمية بين اللغة العربية الفصحى واللهجة السعودية (العامية) بدقة وفي الوقت الفعلي.

من الناحيتين العملية والنظرية، يوصي هذا البحث بنموذج التدريس الهجين - أي الدمج بين ديناميكيات التفاعل الاجتماعي (التلعيب) واستخدام التكنولوجيا الذكية (الذكاء الاصطناعي) - كمعيار لأفضل الممارسات في مجال تعليم اللغة العربية لأغراض خاصة. ويمكن تكرار هذا النموذج وتكييفه على نطاق واسع من قبل مختلف مؤسسات تعليم اللغة العالمية لتصميم مناهج دراسية ليست تفاعلية فحسب، بل ذات صلة أيضاً بمتطلبات الكفاءة التواصلية في عصر الذكاء الاصطناعي.

5. كلمة الشكر والتقدير

يتقدم الباحث بخالص الشكر وعظيم الامتنان للجهات والأفراد الذين قدموا دعماً حاسماً في تنفيذ هذا البحث وإعداد هذه المخطوطة. ونوجه أسمى آيات التقدير لإحدى مؤسسات تعليم اللغة العربية في الرياض، التي نظمت برنامج الانغماس السياحي المكثف، ووفرت بيئة تعليمية داعمة للغاية لعملية جمع البيانات.

ونعرب عن تقديرنا الخاص واحترامنا البالغ للأستاذ سلمان والدكتورة عزيزة على وقتهم وتوجيهاتهما المكثفة وتقانيهما. لقد أسهمت مشاركتهما في التصحيح والتحقق من دقة استخدام مفردات الفصحى واللهجة المحلية (العامية)، فضلاً عن إشرافهما على سلامة البنية اللغوية بشكل عام في هذا المقال، بإسهامات قيمة جداً في الجودة العلمية لهذا البحث.

وأخيراً، نتوجه بخالص الشكر للطلاب الدوليين الخمسة والعشرين (لغير الناطقين بها) من

مختلف أنحاء العالم، والمنضمين إلى فصل اللغة العربية السياحية. فقد كان حماسهم، ومشاركتهم الفعالة، وعملهم الجماعي الرائع أثناء تنفيذ "لعبة التخمين الذكي" المفتاح الرئيسي لنجاح هذا البحث.

6. المراجع

- Al-Tonsi, A., & Al-Ashiri, M. (2023). From Reading to Writing: An Intermediate to Advanced Course for Arabic Heritage Learners: Volume I. In *From Reading to Writing: An Intermediate to Advanced Course for Arabic Heritage Learners: Volume I* (Vol. 1). American University in Cairo. <https://www.scopus.com/pages/publications/105021606480?origin=resultslist>
- Al Obaidani, K. S. (2018). Translating terminology in business annual reports (English-Arabic). *Hermes (Denmark)*, 57, 161–173. <https://doi.org/10.7146/hjlc.v0i57.106204>
- Alquraini, T. A. (2012). Factors related to teachers' attitudes towards the inclusive education of students with severe intellectual disabilities in Riyadh, Saudi. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 12(3), 170–182. <https://doi.org/10.1111/j.1471-3802.2012.01248.x>
- Alsaied, M. A. (2024). The Contribution of Artificial Intelligence Technologies in Refining the Arabic Language Skills of Its Native Speakers: Achieved and Possible. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 4783–4797. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5126>
- Altakhaineh, A. R. M., Aldahshan, N. J., & Zibin, A. (2025). Gendering the Jordanian Dinar: A Study of Lexical Variation Among Jordanian University Students According to Gender Performativity Theory. *Languages*, 10(3). <https://doi.org/10.3390/languages10030051>
- Bezançon, J., Karam, R., & Lejeune, G. (2025). *Lost in Variation: An Unsupervised Methodology for Mining Lexico-syntactic Patterns in Middle Arabic Texts* (S. Ezzini, H. Alami, I. Berrada, A. Benlahbib, A. El Mahdaouy, S. Lamsiyah, H. Derrouz, A. Haddad, M. Jarrar, M. El-Haj, R. Mitkov, & P. Rayson (eds.); pp. 25–37). Association for Computational Linguistics (ACL). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-105001922373&partnerID=40&md5=358caad8e66e28478f593b8294582a3c>
- Creswell, & W, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fourth Edi). Sage Publications.
- Jannah, S. M., Putro, N. H. P. S., & Andriyanti, E. (2026). Exploring higher order thinking skills (HOTS) through lecturers' beliefs and practices in teaching speaking skills. *Discover Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01233-2>
- Kim, M., Duncan, C., Yip, S., & Sankey, D. (2025). Beyond the theoretical and pedagogical constraints of cognitive load theory, and towards a new cognitive philosophy in education. *Educational Philosophy and Theory*, 57(7), 662–673. <https://doi.org/10.1080/00131857.2024.2441389>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 9563(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Meqdad, S. A., Abu-Rahme, M. O., Al-Hawawsheh, S. H., & Alrkep, A. S. (2024). The Contextual Spaces of the Arabic Nouns Alfī'il, Al'amal and AlSun' in the Holy Quran: Implications and Uses. *Dirasat: Human and Social Sciences*, 51(3), 525–537. <https://doi.org/10.35516/hum.v51i3.4328>
- Rana, K., Alford, S., Moore, A., & Chimoriya, R. (2026). Cognitive Load Theory-Informed Curriculum Design in Health Sciences Education. *Encyclopedia*, 6(5). <https://doi.org/10.3390/encyclopedia6050102>
- Sahyoun, A., & Shehata, S. (2023). *AraDiaWER: An Explainable Metric For Dialectical Arabic ASR* (O. Serikov, O. Serikov, E. Voloshina, E. Voloshina, A. Postnikova, E. Klyachko, E. Klyachko, E. Vylomova, T. Shavrina, T. Shavrina, E. Le Ferrand, E. Le Ferrand, V. Malykh, V. Malykh, F. Tyers, F. Tyers, T. Arkhangelskiy, V. Mikhailov, & V. Mikhailov (eds.); pp. 52–63). Association for Computational Linguistics (ACL). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85184664183&partnerID=40&md5=65881f05007bb6ca889efebd0f3f3327>
- Saif, A. M., & Ab Aziz, M. J. (2011). *An automatic noun compound extraction from Arabic corpus*. 224–230. <https://doi.org/10.1109/STAIR.2011.5995793>
- Sari, I. D. P., Basthomi, Y., Yannuar, N., & Zen, E. L. (2026). Intelligibility over imitation: Teachers' and students' attitudes toward non-native english accents in Indonesian EFL classrooms. *Multidisciplinary Science Journal*, 8(10). <https://doi.org/10.31893/multiscience.2026523>

- Satrio. (2025). Integrasi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Peluang, Tantangan, dan Inovasi Pedagogis di Era Digital. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 5907–5914.
- Selepe, M. A., & Ndlovu, T. (2026). Educational technology and mathematical problem-solving skills in Grade 3: evidence from a stimulated recall study. *Frontiers in Education*, 11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1830065>
- Shabani, K. (2010). *Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development*. 3(4), 237–248.
- Smagorinsky, P. (2018). Deconflating the ZPD and instructional scaffolding: Retranslating and reconceiving the zone of proximal development as the zone of next development. *Elsevier: Learning, and Culture Interaction*, 16(1), 70–75.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). ALFABETA.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyahh: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 161–166.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Teymouri, R. (2024). Recent developments in mobile-assisted vocabulary learning: a mini review of published studies focusing on digital flashcards. *Frontiers in Education*, 9(November), 1–5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1496578>
- Villegas-Berumen, H. G., Ibarra-Núñez, M. M., & Núñez-Orta, M. L. (2026). A pedagogical framework for integrating AI-driven administrative management in community engaged learning. *Discover Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01669-6>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
- Zhang, J., Feng, B., Cheng, Y., Zhou, F., Lu, X., Zhu, X., Wang, X., Xu, C., & Chen, L. (2026). Artificial intelligence-assisted quality assessment of mid-trimester ultrasound examinations using large vision-language models. *BMC Pregnancy and Childbirth*, 26(1). <https://doi.org/10.1186/s12884-026-09073-6>