

الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: خلفية البحث

أحدث تطور التكنولوجيا الرقمية في عصر الثورة الصناعية الرابعة (٤,٠) تأثيراً كبيراً على جميع جوانب حياة الإنسان، بما في ذلك التعليم. يتطلب التعليم في القرن الحادي والعشرين تحولاً جذرياً في طرق التعلم من الأساليب التقليدية إلى نماذج أكثر تفاعلية وتعاونية وتركز على المتعلم. لا يُطلب من المعلمين أن يكونوا مجرد ناقلين للمعلومات، بل أن يكونوا أيضاً ميسرين ومحفزين ومبتكرين قادرين على الاستفادة من التقدم في تكنولوجيا المعلومات لتقديم تجارب تعليمية ممتعة وذات معنى (Faiqoh et al., 2025). كما ينبغي أن يكون التعلّم الحديث قادراً على تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين المعروفة بمهارات C٤، وهي: التفكير النقدي، والتواصل، والتعاون، والإبداع، حتى يتمكن الطلاب من التكيف بسرعة مع التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية المتسارعة (Hilmi & Hasanijah, 2023). الأهمية تتطلب عملية اكتساب اللغة بيئة تواصلية وتفاعلية وسياقية حتى يتمكن المتعلمون من استيعاب بنية اللغة ومعناها بشكل طبيعي. في إندونيسيا، تُدرّس اللغة العربية بشكل رسمي في مختلف المؤسسات التعليمية الإسلامية مثل المدرسة الابتدائية والمدرسة المتوسطة والمدرسة الثانوية. ومع ذلك، بناءً على نتائج البحوث المختلفة، لا يزال تعليم اللغة العربية في مستوى المدرسة الثانوية يواجه تحديات خطيرة، وخاصة في جانب المهارات الإنتاجية، مثل مهارة الكتابة (Munaya & Mukhlisah, 2025). تعد مهارة الكتابة في اللغة العربية إحدى الكفاءات المعقدة، إذ تتطلب إتقان جوانب متعددة، منها القواعد النحوية، والمفردات اللغوية، فضلاً عن القدرة على تنظيم الأفكار في بنية منطقية وتواصلية. ولا يزال كثير من الطلاب في المرحلة الثانوية الإسلامية يواجهون صعوبات في كتابة جمل

عربية صحيحة وفعّالة. وتشمل الأخطاء الشائعة التي تتكرّر لديهم استخدام تراكيب لغوية غير مناسبة، واختيار مفردات غير دقيقة، وضعف القدرة على تطوير الأفكار بصورة منهجية (Sulesti et al., 2025). ويُعدّ من أبرز أسباب ذلك اعتماد أساليب تعليمية تقليدية، حيث يركّز المعلّمون على أسلوب الإلقاء والتدريبات الكتابية دون توظيف وسائل تعليمية مبتكرة وسياقية (Prasipi et al., 2025). ومن جهة أخرى، تميل اهتمامات الطلاب ودوافعهم نحو تعلّم اللغة العربية إلى الانخفاض نتيجة قلة تنوّع الوسائل التعليمية المستخدمة. فالوسائل التعليمية الرتيبة وغير التفاعلية تجعل الطلاب يشعرون بالملل بسرعة ويصبحون سلبين في متابعة الأنشطة التعليمية. وفي المقابل، وقرّ العصر الرقمي تنوّعًا واسعًا من الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا، التي يمكن توظيفها لتعزيز مشاركة الطلاب بصورة نشطة. وقد ثبت أنّ الوسائط الرقمية المصمّمة وفق مبادئ التفاعلية قادرة على رفع مستوى المشاركة، والفهم، والاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلاب (Nuryadin & Hartati, 2023). ومع ذلك، لا يزال العديد من المعلّمين في المدارس الإسلامية يواجهون تحديات تتعلّق بضعف إتقان التكنولوجيا، ونقص التدريب على استخدام الوسائط الرقمية، إضافة إلى محدودية البنية التحتية التكنولوجية التي تمتلك إمكانات كبيرة للتطبيق في تعليم اللغة العربية. وتُعدّ *Genially* وسيطة قائمة على الويب تُمكن المستخدمين من إنشاء عروض تقديمية تفاعلية، وإنفوغرافيك (*infografic*)، واختبارات، وألعاب تعليمية، وصولًا إلى مقاطع فيديو تعليمية ذات تصاميم بصرية جذّابة. ولا تقتصر هذه الوسيلة على عرض المعلومات بصورة نصّية فحسب، بل تجمع أيضًا بين العناصر البصرية والصوتية، بما يُسهّم في تلبية أنماط التعلّم المختلفة لدى الطلاب، سواءً البصريّة أو السمعية أو الحركية (Kasanah, 2023). كما يتيح استخدام *Genially* للطلاب التفاعل المباشر مع المادّة التعليمية، واستكشاف المفاهيم من خلال الرسوم المتحركة، والحصول على خبرات تعليمية أعمق وأكثر معنى (Ilmiani et al., 2020).

تتمثل الميزة الرئيسة لوسيطه *Genially* في قدرتها على خلق تعلّم قائم على خبرة التعلّم التجريبي والتعلّم الممتع. إذ تدعم هذه الوسيطة مبادئ التلعيب (*Gamification*) في التعليم، حيث تُوظف عناصرُ اللعب مثل النقاط، والتحدّيات، والتغذية الراجعة الفورية في تعزيز دافعية تعلّم الطلاب. وإلى جانب ذلك، تتيح *Genially* للمعلمين دمج النصوص العربية، والصور، ومقاطع الفيديو ضمن عرضٍ تفاعليٍّ واحد، مما يجعلها وسيلةً ملائمةً للغاية لتعليم مهارة الكتابة التي تتطلب تدريباتٍ متكرّرة وفهمًا سياقيًا (Suryani & Masruhin, 2024).

مع نظرية التعلّم المتعدّد الوسائط المعرفيّة (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) التي قدّمها Mayer (2005)، التي تفيد بأنّ الجمع بين العناصر اللفظية والبصرية يُسهم في تحسين معالجة المعلومات وتعزيز الاحتفاظ بالمعرفة. وفي سياق تعلّم اللغة، تؤكّد هذه النظرية أنّ الطلاب عندما يشاهدون المعلومات ويستمعون إليها في الوقت نفسه، يصبح من الأسهل عليهم فهم البنى اللغوية وتذكّرها. وإضافةً إلى ذلك، تُبرز نظريّة البنائية الاجتماعية (*Social Constructivism*) التي طرحها Vygotsky (1978) أهميّة استخدام الأدوات أو الوسائط بوصفها وسائلًا للوساطة الاجتماعية في عملية التعلّم. ويمكن لوسيطه *Genially* أن تؤدّي دورَ أداة وسيطة (*mediating tool*) تربط بين الطلاب والمادّة التعليمية، وتدفعهم إلى التعلّم التعاوني من خلال أنشطةٍ تفاعليّةٍ سابقة فاعليّة الوسائط الرقمية في تحسين مهارة الكتابة في اللغة العربية. فقد وجدت Djamilah (2024) أنّ استخدام وسيلة *Articulate Storyline* أسهم في تنمية قدرة الطلاب على الكتابة باللغة العربية، لما توفّره من خبراتٍ تعليمية قائمة على السرد القصصي بصورةٍ جذّابة. كما طوّرت Rizqiyana (2004) وحدةً تعليمية إلكترونية تفاعلية قائمة على *Canva* و *Heyzine Flipbook*، وقد أثبتت نتائجها فاعليّة ملحوظة في تحسين نواتج تعلّم اللغة العربية ودافعية الطلاب. وتوصّلت نتائجٌ مماثلة إلى ما أكّده Faiqoh et al (2025)، حيث بيّنوا أنّ التوظيف الإبداعي للوسائط الرقمية يمكن أن يعزّز

مهاراتِ محو الأمية اللغوية في اللغة العربية ويزيد من مستوى مشاركة الطلاب أثناء عملية التعلّم.

كما بيّنت دراسة Lestari و Mahbubah (2019) أنّ دمج الوسائط الرقمية مثل Padlet في تعليم اللغة العربية أسهم في تعزيز التعاون وتحسين جودة كتابات طلاب المدارس الإسلامية. وفي السياق نفسه، أكّدت Nisa و Shalihah (2023) أنّ استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية له أثرٌ إيجابيٌّ في تنمية مهارة الكتابة، إذ يتيح للطلاب فرصَ التدريب والحصول على تغذية راجعة مباشرة عبر الإنترنت. وبالمثل، أثبتت دراسة Suryani و Masruroh (2024) أنّ وسيطة Genially قادرةٌ على تنمية الإبداع وتحسين نواتج التعلّم لدى طلاب المرحلة المتوسطة، من خلال توفير خبراتٍ تعليمية بصرية ولفظية ودلالية متكاملة للنظريات والتجريبية السابقة، فإنّ إجراء هذه الدراسة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج يُعدّ أمرًا مناسبًا، وذلك لأنّ نتائج الملاحظة الأولية التي أجراها الباحثة تُظهر أنّ مستوى مهارة الكتابة باللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر لا يزال منخفضًا، وبناءً على بيانات معلّم مادة اللغة العربية فإنّ معظم الطلاب يحصلون على درجاتٍ في مهارة الكتابة أقلّ من معيار الحد الأدنى للإتقان (KKM) المحدّد، وهو ٧٥، ويُعزى انخفاض نتائج التعلّم هذه إلى محدودية تنوّع الوسائط التعليمية المستخدمة في الصف، حيث لا يزال التعليم يعتمد بدرجةٍ كبيرة على أسلوب الإلقاء والتدريبات الكتابية التقليدية، وإلى جانب ذلك تُعدّ المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية مدينة باندونج إحدى المدارس الإسلامية التي تعمل حاليًا على تطوير برنامج رقميّة التعلّم، وقد توقّرت فيها مرافق مختبرات الحاسوب وشبكة الإنترنت بشكلٍ كافٍ، الأمر الذي يجعلها موقعًا ملائمًا لإجراء بحثٍ حول تطبيق وسيطة Genially بوصفها ابتكارًا تعليميًا قائمًا على التكنولوجيا، وبناءً على ذلك لا يقتصر هذا البحث على تقديم إسهامٍ نظريٍّ في تطوير وسائط تعليم اللغة العربية فحسب، بل يقدّم أيضًا حلولًا عملية تتوافق مع الاحتياجات والقدرات الواقعية في بيئة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية مدينة باندونج.

وبناءً على ما سبق عرضه، يمكن الاستنتاج أنّ مشكلة انخفاض مهارة الكتابة لدى طلاب المرحلة الثانوية الإسلامية لا تزال تُعدّ قضيةً تربويةً مهمّةً تتطلب المعالجة من خلال ابتكار وسائط تعليمية حديثة. ويُتوقّع أن يُسهم استخدامُ الوسائط الرقمية التفاعلية مثل وسيطة *Genially* في تقديم حلٍّ فعّال، لما تمتلكه من قدرةٍ على خلق بيئة تعليمية نشطة، وإبداعية، وممتعة. وانطلاقاً من ذلك، تكتسي الدراسة المعنونة بـ "استخدام وسائط *GENIALLY* في ترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب (دراسة شبه تجريبية على طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ مدينة باندونج)" أهميةً بالغة لاختبار أثر توظيف هذه الوسيطة في تحسين مهارة الكتابة باللغة العربية لدى الطلاب. ومن المتوقّع أن تُسهم نتائج هذه الدراسة في إثراء الجانب النظري لتطوير تعليم اللغة العربية القائم على التكنولوجيا الرقمية، فضلاً عن أن تكون مرجعاً عملياً للمعلمين في توظيف الوسائط التفاعلية داخل المدارس الإسلامية.

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بناءً على خلفية البحث التي تم توضيحها سابقاً، فإن تحقيق البحث في هذا البحث هو كما يلي:

١. كيف كانت مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل استخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي؟
٢. كيف كانت مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد استخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي؟
٣. كيف كانت ترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي باستخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي؟

الفصل الثالث: أهداف البحث

بناءً على تحقيق البحث الذي تمّ توضيحه سابقاً، فإن أهداف هذا البحث هي كما يلي:

١. لمعرفة مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي قبل استخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي.
٢. لمعرفة مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي بعد استخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي.
٣. لمعرفة ترقية مهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف التجريبي باستخدام وسائل "Genially" ومهارة الكتابة لدى الطلاب في الصف الضبطي.

الفصل الرابع: فوائد البحث

يُتَوَقَّع أن يُسهم هذا البحث في تقديم فوائد نظرية وتطبيقية في تطوير تعليم اللغة العربية، وذلك على النحو الآتي:

١. الفوائد النظرية

أ) الإسهام في نظرية تعليم اللغة. يُرجى أن يُثري هذا البحث الخزانة العلمية في مجال تعليم اللغة العربية، ولا سيما فيما يتعلّق باستخدام الوسائط الرقمية التفاعلية في تنمية مهارة الكتابة. كما يمكن أن تُعدّ نتائج البحث مرجعًا نظريًا حول فاعلية الوسائط القائمة على التكنولوجيا في تعليم مهارة الكتابة.

ب) تطوير نماذج التعليم القائم على التكنولوجيا. يمكن أن يُسهم هذا البحث إسهامًا نظريًا في تطوير نماذج تعليم اللغة العربية التي تدمج التكنولوجيا الرقمية، بما يعزّز الأسس المفاهيمية لتعليم

القرن الحادي والعشرين في سياق تعليم اللغة العربية. ج) التحقق من نظريات الوسائط التعليمية. يسهم هذا البحث في التحقق من نظريات الوسائط التعليمية التفاعلية وتوسيعها، ولا سيما في سياق تعليم اللغات الثانية أو الأجنبية، كما يقدم أدلة تجريبية على تطبيق نظرية التعلّم بالوسائط المتعددة في تعليم اللغة العربية.

٢. الفوائد التطبيقية

أ. بالنسبة للطلاب

١) تنمية دافعية الطلاب واهتمامهم بتعلّم اللغة العربية، ولا سيما

مهارة الكتابة التي طالما عُدّت من المهارات الصعبة.

٢) توفير خبرة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية وممتعة من خلال

استخدام الوسائط الرقمية.

٣) ترقية قدرة الطلاب على الكتابة باللغة العربية بصورة أكثر

فاعلية.

٤) تنمية الثقافة الرقمية لدى الطلاب من خلال استخدام منصّات

التعلّم التفاعلية.

ب. بالنسبة لمُعَلِّمي اللغة العربية

١) توفير بدائل من الوسائط التعليمية المبتكرة التي يمكن توظيفها

في تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية.

٢) تقديم مرجع تطبيقي حول كيفية دمج التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية.

٣) تنمية الكفاءة التربوية للمعلمين في توظيف الوسائط الرقمية لتحقيق تعليم أكثر فاعلية.

٤) إلهام المعلمين لتطوير وسائط تعليمية رقمية أخرى تتناسب مع خصائص الطلاب.

ج. بالنسبة للباحثة

١) إثراء المعرفة واكتساب خبرة مباشرة في تصميم وتنفيذ وتقييم

استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية.

٢) تنمية الكفاءة البحثية، ولا سيما في إجراء البحوث شبه التجريبية في مجال تعليم اللغة.

٣) تعميق الفهم لإشكاليات تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية والحلول الابتكارية لمعالجتها.

٤) اكتساب خبرة في تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على التكنولوجيا القابلة للتطبيق في الممارسات التعليمية المستقبلية.

٥) استيفاء أحد المتطلبات الأكاديمية لإتمام الدراسة في مرحلة البكالوريوس.

د. بالنسبة للمدرسة (المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج)

١) تقديم إسهامات وأفكار لتطوير تعليم اللغة العربية بجودة أعلى.

٢) دعم برنامج رقمية التعليم في المدرسة.

٣) ترقية جودة عمليتي التعليم والتعلم ومخرجات تعليم اللغة العربية في المدرسة.

٤) أن تكون مرجعاً لتطوير التعليم القائم على التكنولوجيا في المواد الدراسية الأخرى.

هـ. بالنسبة للباحثين اللاحقين

- (١) أن يكون مرجعًا ومصدرًا للمعلومات للبحوث اللاحقة المتعلقة باستخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية.
- (٢) تقديم صورة واضحة عن تطبيق وسائط Genially في سياق تعليم اللغة، بما يتيح تطويرها لتعليم المهارات اللغوية الأخرى (مهارة الاستماع، مهارة القراءة، مهارة الكلام).
- (٣) فتح آفاق لإجراء بحوث مستقبلية بمتغيرات أو مناهج أو سياقات مختلفة.

الفصل الخامس: الإطار الفكري

تنطلق هذه الدراسة في بناء إطارها الفكري من النظرية البنائية (Contructivism) التي قدّمها Vygotsky (1978) ، والتي تؤكد أنّ عملية التعلّم تصبح ذات معنى عندما يشارك المتعلّمون مشاركةً فعّالة في بناء المعرفة من خلال التفاعل مع البيئة ومع أدوات التعلّم الوسيطة (Mediating tools) . ويعزّز هذا الطرح ما ذكره Piaget (1972) من أنّ النمو المعرفي لا ينفصل عن الخبرات التعليمية النشطة واستخدام الأدوات التعليمية المناسبة. وتُفهم وسائط التعلّم في هذا السياق، بوصفها المتغيّر المستقل (X)، على أنّها الأداة التي تُستخدم لنقل رسالة التعلّم، بحيث تُثير أفكار المتعلّمين ومشاعرهم وانتباههم ورغبتهم في عملية التعلّم (Arsyad, 2017). ومن هذه المقدمة النظرية تنبثق إشكاليةٌ نظرية جوهرية: فإذا كان التعلّم ذو المعنى يتطلّب مشاركة فاعلة واستخدام أدوات وسيطة كافية، فإنّ الوسائل التعليمية التقليدية، التي تتّسم من حيث طبيعتها المفاهيمية بكونها أحادية الاتجاه وقليلة المثيرات البصرية والتفاعلية، لا يمكنها من الناحية النظرية أن تفي بمتطلّبات هذا الشرط البنائي، بصرف النظر عن أيّ سياقٍ ميدانيٍّ بعينه. في ضوء نظرية الكتابة بوصفها عملية (Process Writing Theory) التي قدّمها Flower و Hayes (1981)، والتي تنظر إلى الكتابة على أنّها نشاطٌ معرفيٌّ يمرّ بمراحل التخطيط، وصياغة المسوّدة، والمراجعة. ويؤكد (Tarigan, 2015) أنّ الكتابة هي عملية التعبير عن الأفكار والمعاني في لغة مكتوبة، مع مراعاة بنية اللغة ووضوح

المعنى. ويضيف مصطفى الغلاييني (٢٠١٩) في كتابه إضاءات لمعاني اللغة العربية أنّ تعليم الكتابة باللغة العربية ينبغي أن يُدرّب الطلاب على دقّة شكل الكتابة (الإملاء)، وفهم بنية اللغة (القواعد)، وإتقان المفردات، والقدرة على التعبير عن المعنى بوضوح (التعبير). ويؤكد هذا الرأي أيضًا بما ذكره مصطفى (٢٠١٩)، حيث يبيّن أنّ تعليم الكتابة باللغة العربية ينبغي أن يدرّب الطلاب على ثلاثة جوانب رئيسة، وهي دقّة شكل الكتابة، ودقّة بنية اللغة، والقدرة على التعبير عن المعنى بوضوح. وقد اعتمدت هذه الجوانب الأربعة (الإملاء، والقواعد، والمفردات، والتعبير) كذلك في مؤشرات مهارة الكتابة الواردة في قرار وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا رقم ١٥٠٣ لسنة ٢٠٢٢ بشأن مخرجات تعلّم مادة اللغة العربية في المدارس الدينية (Kementrian Agama RI, ٢٠٢٢)، ممّا يمنحها أساسًا نظريًا وتنظيميًا في آنٍ واحد. وتفرض نظرية العملية هذه شرطًا نظريًا آخر، مؤداه أنّ كلّ مرحلة من مراحل الكتابة تستلزم دعمًا تعليميًا تدريجيًا (Scaffolding) وتغذية راجعة مستمرة، وهو ما تؤكّده كذلك دراسة Graham و Perin (2007) حول الأثر الإيجابي لتوظيف التكنولوجيا بوصفها أداة مساندة في تحسين جودة الإنتاج الكتابي. وبناءً على ذلك، فإنّ الوسائل التي لا توقّر آليات تدريب تدريجية وتغذية راجعة فورية، كالكتاب المدرسي والسبورة، لا تنسجم من الناحية النظرية مع طبيعة عملية الكتابة ذاتها، بصرف النظر عن السياق الذي تُستخدم فيه.

ولمعالجة هذه الإشكالية النظرية المزدوجة، تستند الدراسة إلى نظرية العبء المعرفي (Cognitive Load Theory) التي طرحها Sweller (1988)، والتي تنصّ على أنّ عرض المعلومات بطريقة متعدّدة الوسائط يمكن أن يُسهم في تحسين استغلال القدرة المعرفية لدى المتعلّمين من خلال توزيع العبء المعرفي بين القنوات البصرية واللفظية. وتتوسّع هذه الفكرة في نظرية التعلّم بالوسائط المتعدّدة (Multimedia Learning Theory) التي طوّرها Mayer (2021)، والتي تقوم على مبادئ التزامن (Contiguity)، وتعدّد الأنماط (Modality)، والتفاعلية (Interactivity).

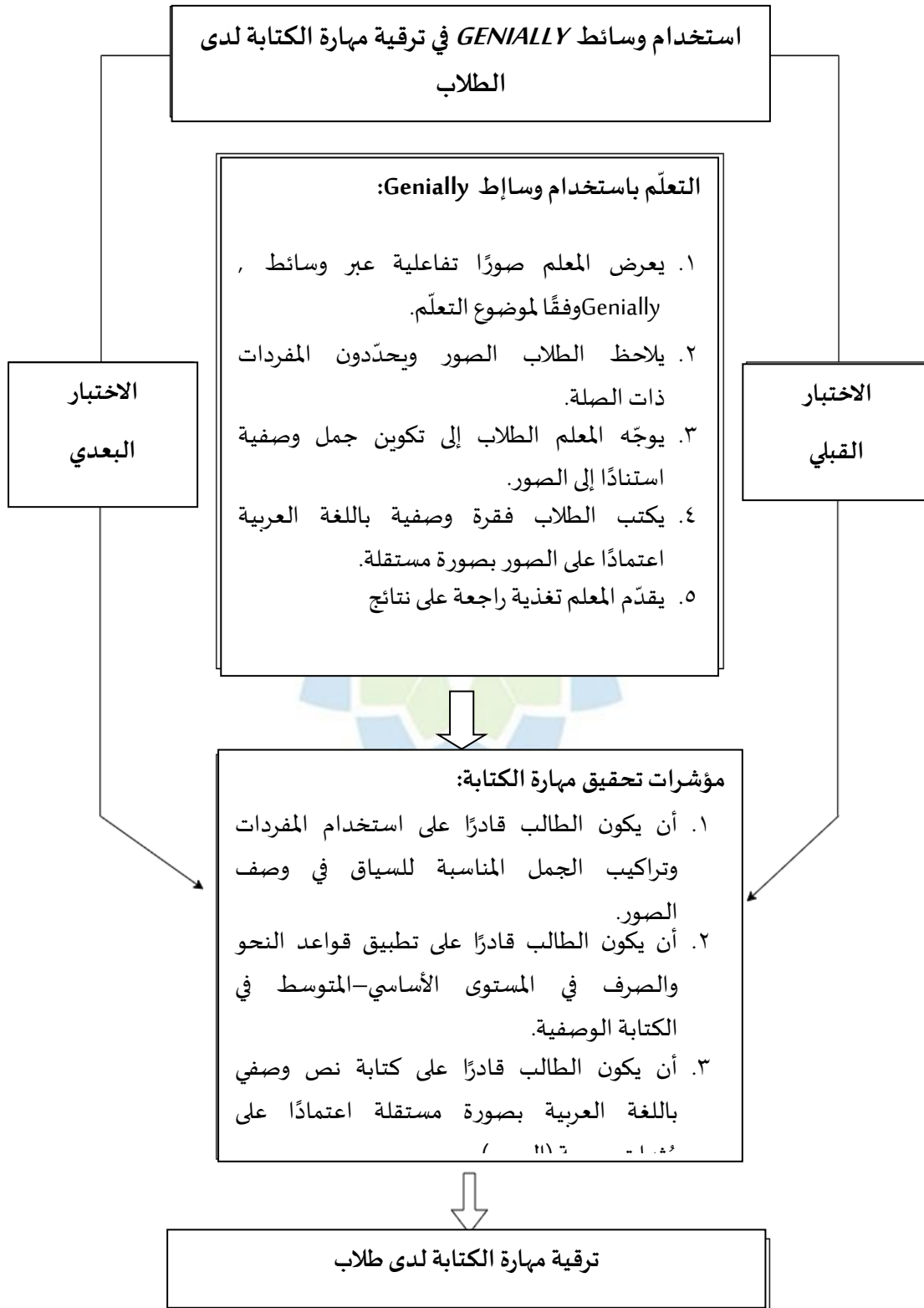
بوصفها شروطاً لازمة لفاعلية التعلم القائم على الوسائط المتعددة. ومن هذين المنطلقين النظريين، يمكن استنتاج معيارٍ نظريٍّ لما ينبغي أن تتسم به الوسيلةُ المثلى لتعليم الكتابة: أن تجمع بين القناتين البصرية واللفظية في آنٍ واحد، وأن تتضمن عناصرَ تفاعلية، وأن تقدّم تغذيةً راجعةً فورية. وتُعدّ منصةً *Genially*، من حيث بنيتها المفاهيمية، محققةً لهذه الشروط النظرية الثلاثة، إذ تتيح دمجَ النصوص والصور ومقاطع الفيديو والمواد الصوتية والعناصر التفاعلية كالنقاط التفاعلية (*Hotspot*) والسحب والإفلات (*Drag and Drop*) والاختبارات التفاعلية في وحدةٍ تعليميةٍ واحدة.

ويتعرّز هذا البناءُ النظري بالنظر إلى الأساس الوحياني الذي يمنحه بُعداً أكسيولوجياً. فقد أكّد الله تعالى في قوله في سورة الرعد الآية (١١) أنّ تغييرَ حالِ قومٍ لا يتحقّق إلا إذا سعوا إلى تغيير ما بأنفسهم، وهو ما يوفر أساساً لاهوتياً يجعل الابتكارَ في الوسائل التعليمية جزءاً من جهود التغيير ذات القيمة التعبديّة. كما أمر الله تعالى في سورة النحل الآية (١٢٥) بالدعوة والتعليم بالحكمة والموعظة الحسنة، وهو مبدأً يمكن قراءته نظرياً بوصفه معياراً لاختيار الطرائق والوسائل التعليمية المناسبة لخصائص المتعلّمين. أمّا في قوله تعالى في سورة العلق الآيات (١-٥)، فقد أُكِّدت أهمية القراءة والكتابة بوصفهما وسيلتين أساسيتين لاكتساب المعرفة، ممّا يمنح مهارة الكتابة قيمةً إبستمولوجية وروحية في آنٍ واحد، ويجعل الابتكارَ في تعليمها من خلال وسيطةٍ كـ *Genially* تعبيراً عن الامتثال لهذا الأمر الإلهي، لا مجردَ توظيفٍ

تقني. وتأسيساً على هذا البناء النظري المتكامل، يمكن صياغة الافتراض المركزي لهذا البحث على النحو الآتي: إنّ استخدامَ وسيطة التعلم الرقمية التفاعلية *Genially*، بوصفها متغيراً مستقلاً (X) يستوفي من الناحية النظرية شروطَ البنائية، وعملية الكتابة، والعبء المعرفي، والتعلّم بالوسائط المتعددة، من المتوقع أن يكون له أثرٌ إيجابي في تنمية مهارة الكتابة باللغة العربية، بوصفها متغيراً تابعاً (Y)، في جوانبها الأربعة: الإملاء، والقواعد،

والمفردات، والتعبير. ويُعدّ هذا الإطارُ الفكري، المنبثقُ أصلاً من إشكاليةٍ نظرية قائمة بين متطلّبات نظريات التعلّم والكتابة من جهة، وخصائص الوسائل التعليمية المتاحة من جهةٍ أخرى، الأساسَ المفاهيمي الذي تقوم عليه الدراسةُ شبه التجريبية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج، بهدف اختبار فاعلية وسائط *Genially* في تنمية مهارة الكتابة باللغة العربية لدى الطلاب.





الصورة ١,١ الإطار الفكري

الفصل السادس: فروض البحث

تتمثل الفرضية المطروحة في هذه الدراسة في وجود تأثير ذي دلالة إحصائية لاستخدام وسيلة Genially في تحسين مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج وتُعدّ الفرضية تعبيرًا أو إجابةً أوليةً عن مشكلة البحث، تُختبر صحتها لاحقًا من خلال إجراءات البحث العلمي. وقد بُنيت هذه الفرضية استنادًا إلى المعارف والافتراضات والمنطق المستمدة من الدراسات النظرية والإطار الفكري الذي تمّ بناؤه سابقًا. وبذلك، تؤدي الفرضية دور دليل مبدئي في فهم مشكلة البحث والإجابة عنها بصورة منهجية ومنظمة (Musbaha & Herliawan, 2018) من حيث صياغة مشكلة البحث، ولا تزال حقيقتها بحاجة إلى الإثبات من خلال جمع البيانات التجريبية وتحليلها. ويوضح Sugiyono (2017) أنّ الفرضية هي افتراض مؤقت حول العلاقة بين المتغيرات، يُصاغ في شكل عبارات ويجب اختباره عبر البحث العلمي. وبناءً على ذلك، صيغت فرضية هذه الدراسة استنادًا إلى الدراسات النظرية ذات الصلة، والإطار الفكري، ونتائج البحوث السابقة التي تدعمها. في البحث الكمي، تؤدي الفرضية دورًا أساسيًا بوصفها أساسًا لتحديد اتجاه الاختبارات الإحصائية من أجل الكشف عن وجود التأثير أو عدمه بين المتغيرات بصورة موضوعية. وفي هذه الدراسة، يتمثل المتغير المستقل (X) في استخدام وسيلة Genially في عملية التعلم، في حين يتمثل المتغير التابع (Y) في مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج. استنادًا إلى نظريات التعلم القائمة على الوسائط الرقمية التفاعلية التي تؤكد أهمية التصوير البصري، والتفاعلية، والمشاركة النشطة للمتعلّمين في عملية التعلم، يُعتقد أنّ استخدام وسيلة Genially قادراً على زيادة دافعية التعلم ومساعدة الطلاب على التعبير عن الأفكار والآراء كتابةً باللغة العربية. كما تتيح وسيلة Genially عرض المادة التعليمية بصورة جذابة، وسياقية،

وتواصلية، الأمر الذي يسهم في دعم تنمية مهارة الكتابة لدى الطلاب بصورة أكثر فاعلية.

تُوضَع الفرضية البديلة (H_1) ، كما أشار إليه Hamid Harmadi (2018) بوصفها صيغةً لحدود المعرفة العلمية المستخلصة من نتائج الدراسات النظرية. وتتمثل الفرضية البديلة في افتراض وجود علاقة أو تأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع. أمّا الفرضية الصفرية (H_0) ، فهي الفرضية التي تنصّ على عدم وجود تأثير أو علاقة بين المتغير المستقل (X) والمتغير التابع (Y) . وتؤدي الفرضية الصفرية دورَ المقارنة من أجل اختبار مدى صحة الفرضية البديلة بصورة تجريبية. استنادًا إلى الإطار الفكري والدراسات النظرية التي تمّ عرضها، تُصاغ فرضياتُ هذا البحث على النحو الآتي:

الفرضية الصفرية (H_0) :

لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام وسائط Genially في مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج.

الفرضية البديلة (H_1) :

يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام وسائط Genially في مهارة الكتابة لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة باندونج.

الفصل السابع: البحوث السابقة المناسبة

توجد عدة دراسات سابقة ذات صلة بهذه الدراسة، من بينها:

١. دراسة أجراها Febriansyah et al., (2025) بعنوان "تحسين مهارة كتابة الشعر من خلال توظيف وسيطة Genially لدى طلاب الصف التاسع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ٢٧ مالانغ". اعتمدت هذه الدراسة على تصميم البحث الإجرائي الصفّي (Classroom Action Research) الذي نُقِّد عبر دورتين. وأظهرت نتائج الدراسة حدوث تطور ملحوظ في

متوسط درجات مهارة كتابة الشعر لدى الطلاب؛ إذ ارتفع من ٦٣,٠ في مرحلة ما قبل الدورة، إلى ٧٢,٢ في الدورة الأولى، ثم بلغ ٨٣,١ في الدورة الثانية. وقد أسهم توظيف وسيطة Genially في بناء بيئة تعلم تفاعلية، وتعزيز الدافعية الذاتية، وزيادة المشاركة النشطة، وتنمية ثقة الطلاب بأنفسهم في التعبير عن أفكارهم الشعرية. ويكمن وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في توظيف وسيطة Genially بوصفها متغيراً مستقلاً، والتركيز على تنمية مهارة الكتابة باعتبارها إحدى المهارات اللغوية الإنتاجية. أما أوجه الاختلاف الجوهرية فتتجلى في عدة جوانب، منها: أولاً، يتركز اهتمام الدراسة السابقة على كتابة الشعر باللغة الإندونيسية، في حين تتناول هذه الدراسة مهارة الكتابة باللغة العربية، بما يتطلب إتقان المنظومة اللغوية العربية من صرف ونحو وإملاء. ثانياً، من حيث التصميم المنهجي، اعتمدت الدراسة السابقة على البحث الإجرائي الصفي، بينما تستخدم هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي الذي يتمتع بدرجة أعلى من الصدق الداخلي. ثالثاً، يختلف السياق التربوي؛ إذ أجريت الدراسة السابقة في المرحلة المتوسطة ضمن تعليم اللغة الأم، في حين تُطبّق هذه الدراسة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية في إطار تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية (AFL – Arabic as a Foreign Language). رابعاً، تختلف وجهة التوجه الكفائي؛ حيث ركزت دراسة فبريانسيه وآخرين على الإبداع والجوانب الجمالية، بينما تركز هذه الدراسة على الدقة النحوية، وغنى المفردات، وتماسك الخطاب الكتابي. وعليه، توفر هذه الدراسة أساساً تجريبياً ذا صلة بفعالية الخصائص التفاعلية والخصائص الجمالية (Ridha, 2025) في بيئة التعلم التفاعلية باستخدام وسيطة Genially في سائل تعليمية تعلم تفاعلية للكتابة، وللمستفيدين من تعليم اللغة العربية لدى المعلمين على الكتابة لدى الطلاب في اللغة العربية بمدرسة MTsN 2 بالانغا، اعتمدت هذه

الدراسة على تصميم البحث الإجرائي الصفّي (*Classroom Action Research*) المكوّن من دورتين، وشارك فيها (٣٢) طالبًا من الصف الثامن. وقامت الدراسة بدمج تطبيقات تفاعلية، ومقاطع فيديو تعليمية، ووسائط رقمية في تعليم اللغة العربية. وأظهرت نتائج البحث تحسّنًا ملحوظًا في مستوى الميل نحو التعلم ومهارات الكتابة لدى الطلاب، ولا سيما في جوانب بناء الجملة، واستخدام المفردات، وتماسك النص الكتابي. كما ثبتت فعالية الوسائط التفاعلية التي توفر تغذية راجعة فورية في مساعدة الطلاب على تصحيح أخطائهم ذاتيًا وتسريع فهم القواعد اللغوية العربية. ويكمن وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في توجيههما نحو تنمية مهارة الكتابة باللغة العربية من خلال توظيف وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا. كما تشترك الدراستان في استخدام أدوات تقويم قائمة على الأداء لقياس تطور مهارات الكتابة لدى الطلاب، والتركيز على سياق تعليم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية الإسلامية. أما أوجه الاختلاف الجوهرية فتتجلى في عدة أبعاد، من بينها: أولاً، من حيث نطاق الوسائط التعليمية؛ إذ استخدمت دراسة رضا مجموعة متنوعة من الوسائط التفاعلية بشكل عام (التطبيقات، ومقاطع الفيديو، والمنصات الرقمية)، في حين تركز هذه الدراسة بشكل خاص على تقويم فعالية وسائط *Genially* بوصفها وسيلة تعليمية واحدة محددة. ثانياً، من حيث التصميم المنهجي؛ اعتمدت الدراسة السابقة على البحث الإجرائي الصفّي ذي الطابع الكيفي، بينما تستخدم هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي الذي يتيح إجراء تحليل مقارنة مع مجموعة ضابطة. ثالثاً، من حيث المرحلة التعليمية؛ أُجريت دراسة رضا على طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs)، في حين تستهدف هذه الدراسة طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية (MA) الذين يتمتعون بمستوى أعلى من تعقيد الكفايات اللغوية في اللغة العربية. رابعاً، من حيث تركيز التحليل؛ ركزت الدراسة السابقة على جانب

الميل والدافعية بوصفهما متغيرين أساسيين إلى جانب مهارة الكتابة، في حين تركز هذه الدراسة بعمق على الكفاية اللغوية في الكتابة العربية، بما يشمل الدقة النحوية والصرفية، وغنى الثروة المعجمية، وتنظيم الخطاب الكتابي. وعليه، تسهم هذه الدراسة في تقديم دليل تجريبي ذي صلة بفعالية التغذية الراجعة الرقمية في تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية، ودور التكنولوجيا في تعزيز المشاركة النشطة والاستقلالية في التعلم لدى الطلاب في سياق تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية (AFL) (Hidayati & Rahmayati, 2025) بعنوان "تطبيق الوسائط التفاعلية المتعددة عبر وسائط Genially في تعليم النحو للصف الثاني بمعهد العصر مفتاح العلوم". اعتمدت هذه الدراسة على تصميم شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) باستخدام نموذج المجموعة الضابطة غير المتكافئة (Nonequivalent Control Group)، وشارك فيها (٥٦) طالبًا من الصف الثاني في IMBS مفتاح العلوم بيكاجانغان للعام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥. وهدفت الدراسة إلى استقصاء أثر الوسائط التفاعلية القائمة على منصة Genially في نتائج تعلم علم النحو (قواعد اللغة العربية). وأظهرت نتائج اختبار Mann-Whitney U وجود فروق ذات دلالة إحصائية، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٨٣,٢١ مقابل ٦٦,٩٦ للمجموعة الضابطة (= Sig. 2-tailed < .٠٠٥)، مما يدل على فاعلية منصة Genially في تحسين فهم الطلاب للقواعد النحوية من خلال التصورات البصرية التفاعلية والتغذية الراجعة المباشرة. ويتمثل وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في استخدام وسيطة Genially بوصفها متغيرًا مستقلًا، واعتماد المنهج شبه التجريبي تصميمًا للبحث، والتركيز على تعليم اللغة العربية في مؤسسات تعليمية إسلامية، فضلًا عن التوجه نحو تنمية الكفاية اللغوية العربية. كما تشترك الدراستان في توظيف التحليل الإحصائي الاستدلالي لاختبار فروض البحث. أما أوجه الاختلاف الجوهرية فتتجلى في عدة

جوانب، من أبرزها: أولاً، من حيث مجال الكفاية اللغوية؛ إذ ركزت دراسة رحماواتي وحيدايتي تركيزاً خاصاً على علم النحو بوصفه أحد فروع القواعد العربية، في حين تتناول هذه الدراسة مهارة الكتابة (مهارة الكتابة/المهارة الكتابية (بوصفها كفاية إنتاجية شاملة تتضمن النحو، والصرف، والثروة المعجمية، وتنظيم الخطاب. ثانياً، من حيث المرحلة التعليمية؛ أُجريت الدراسة السابقة على طلاب الصف الثاني بالمدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs) في المستوى المتوسط، بينما تستهدف هذه الدراسة طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية (MA) الذين يتمتعون بمستوى أعلى من التعقيد المعرفي واللغوي. ثالثاً، من حيث المتغير التابع؛ إذ قاست الدراسة السابقة نتائج تعلم النحو بوصفها فهمًا استقباليًا للقواعد النحوية، في حين تقوم هذه الدراسة القدرة التطبيقية على إنتاج نصوص مكتوبة باللغة العربية تتسم بالصحة النحوية والتماسك الدلالي. رابعاً، من حيث السياق التربوي؛ نُقِّدت دراسة رحماواتي وحيدايتي في بيئة معهد إسلامي حديث يتميز بكثافة عالية في تعليم اللغة العربية، بينما تُطبَّق هذه الدراسة في مدرسة ثانوية إسلامية حكومية ذات حصة زمنية محدودة نسبياً لتعليم اللغة العربية. وعليه، تسهم هذه الدراسة في تقديم إسهام تجريبي ذي أهمية فيما يتعلق بفاعلية الخصائص التفاعلية لوسيلة Genially مثل العروض التقديمية، والرسوم المتحركة، والألعاب التعليمية، والإنفوغراف في تسهيل فهم المفاهيم النحوية العربية المجردة، فضلاً عن دعم مصداقية توظيف المنهج شبه التجريبي والاختبارية (Ilmiyati et al, 2020) في تعليم اللغة العربية. ٤. المعجم الشبكي لتعليم اللغة العربية "المعجم الشبكي التفاعلي للمعجم الشبكي لتعليم اللغة العربية". اعتمدت هذه الدراسة على منهج نوعي وصفي استكشافي، هدفت إلى استقصاء توظيف الوسائط المتعددة التفاعلية من قبل أساتذة برنامج تعليم اللغة العربية (PBA) في

المعهد الإسلامي الحكومي (IAIN) بالانكارايا. وقد حددت الدراسة تنوعاً في أشكال الوسائط المتعددة المستخدمة، شملت: التعليم الإلكتروني (E-learning)، والعروض التقديمية باستخدام PowerPoint المدعومة بـ *Cartoon Story Maker*، وبرامج *Camtasia* و *Active Presenter*، وتطبيقات قائمة على نظام *Android* مثل *Kine* و *Macromedia/Adobe Flash* و *Master, Plotagon, Arabee*. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسائط المتعددة التفاعلية كانت فعّالة في معالجة الإشكاليات اللغوية من خلال تصوير المادة التعليمية وتجسيدها بصرياً، كما أسهمت في معالجة الإشكاليات غير اللغوية عبر تعزيز الدافعية ورفع مستوى اهتمام الطلبة، ولا سيما في ظل تباين خلفياتهم التعليمية في اللغة العربية. ويكمن وجه الشبه بين هذه الدراسة والدراسة الحالية في التركيز على تعليم اللغة العربية في مؤسسات التعليم العالي الإسلامية، وتوظيف التكنولوجيا الرقمية بوصفها وسيلة تعليمية، فضلاً عن التوجه المشترك لمعالجة إشكاليات تعلم اللغة العربية، سواء كانت لغوية أم غير لغوية. كما تقرّ الدراستان بأهمية الابتكار في الوسائط التعليمية في تيسير التعلم في ظل تنوع مستويات وكفايات المتعلمين. أما أوجه الاختلاف الجوهرية فتتجلى في عدة أبعاد، من أبرزها: أولاً، من حيث تركيز الوسائط التعليمية؛ إذ تناولت دراسة إلماني وآخرين طيقاً واسعاً من الوسائط المتعددة التفاعلية بصورة شمولية دون تخصيص منصة بعينها، في حين تركز هذه الدراسة على تقويم فاعلية وسائط *Genially* بوصفها منصة رقمية واحدة متكاملة.

ثانياً، من حيث التصميم المنهجي؛ اعتمدت الدراسة السابقة على المنهج الوصفي النوعي ذي الطابع الاستكشافي، بينما تتبنى هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي يتيح قياس العلاقات السببية بدرجة أعلى من الصدق الداخلي. ثالثاً، من حيث المتغير التابع؛ ناقشت الدراسة السابقة إشكاليات تعليم اللغة العربية بوجه عام (اللغوية وغير اللغوية)، في حين تركز هذه الدراسة تركيزاً خاصاً على قياس تنمية

مهارة الكتابة بوصفها كفاية إنتاجية قابلة للقياس. رابعاً، من حيث المرحلة التعليمية؛ أُجريت دراسة إلماني وآخرين على طلبة التعليم العالي الذين يتمتعون بدرجة أعلى من الاستقلالية في التعلم، بينما تُطبّق هذه الدراسة على طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية (MA) في المرحلة المتوسطة العليا، الأمر الذي يستلزم مقاربات تربوية مختلفة. خامساً، من حيث نطاق المهارات اللغوية؛ شملت الدراسة السابقة عدة مهارات لغوية، مثل الاستماع والكلام والقراءة، مع توظيف وسائط مختلفة لكل مهارة، في حين تركز هذه الدراسة على مهارة واحدة محددة (الكتابة) باستخدام وسائط متعددة متكاملة واحدة. وعليه، تقدم هذه الدراسة إسهامًا تجريبيًا ذا صلة فيما يتعلق بتصنيف الوسائط المتعددة التفاعلية وفق معايير الزمان والمكان، وملاءمتها لمحتوى التعلم، واحتياجات المتعلمين، فضلاً عن تأكيد فاعلية الوسائط المتعددة في معالجة تفاوت مستويات الكفايات اللغوية لدى المتعلمين في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية في السياق العربي. ٥. أُجريت في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية في السياق العربي (Jubardah et al, 2024) دراسة بعنوان "تنمية كفاية اللغة العربية لدى معلمات روضة الأطفال ماريا ألفه من خلال مدخل التلعيب القائم على وسائط Genially". نُفّذت هذه الدراسة في إطار برنامج خدمة المجتمع على شكل نشاط تدريبي، وشارك فيه (١٢٠) مشاركاً من معلمات روضة الأطفال (RA) ماريا ألفه وطلبة برنامج تعليم اللغة العربية بجامعة جاكرتا الحكومية. وقد دمجت هذه الفعالية مدخل التلعيب (Gamification) مع وسائط Genially بهدف تنمية كفاية قراءة اللغة العربية لدى المعلمات. وأظهرت نتائج النشاط التدريبي مستوىً عالياً من الحماس لدى المشاركين في تصميم الوسائط التعليمية التفاعلية، إلى جانب اتساع معارفهم المتعلقة بتطبيق الوسائط القائمة على التلعيب، وتكوّن وعي تربوي لديهم بأن تعليم قراءة اللغة العربية يمكن أن يتم من خلال وسائل تفاعلية مبتكرة، ولا يقتصر على الكتاب المدرسي أو الوسائط الورقية التقليدية. ويتمثل وجه الشبه بين هذه

الدراسة والدراسة الحالية في توظيف وسائط *Genially* مع مدخل التلعيب في تعليم اللغة العربية، والتركيز على تنمية كفايات اللغة العربية في المؤسسات التعليمية الإسلامية، فضلاً عن الإقرار بأهمية الوسائط التعليمية التفاعلية في معالجة الإشكاليات غير اللغوية في تعليم اللغة العربية، ولا سيما ما يتعلق بالدافعية وكفاية المعلم. أما أوجه الاختلاف الجوهرية فتتجلى في عدة أبعاد، من أبرزها: أولاً، من حيث طبيعة النشاط وأهداف البحث؛ إذ تمثل دراسة جُبَيْدَة وآخرين نشاطاً لخدمة المجتمع في صورة تدريب يهدف إلى تنمية كفايات المعلمين، في حين تُعد هذه الدراسة بحثاً تجريبياً يهدف إلى قياس فاعلية الوسائط التعليمية في تحسين نواتج تعلم الطلاب. ثانياً، من حيث عينة البحث؛ استهدفت الدراسة السابقة معلمات رياض الأطفال وطلبة الجامعات بوصفهم مشاركين في التدريب، بينما تستهدف هذه الدراسة طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية بوصفهم عينة تجريبية. ثالثاً، من حيث مجال المهارة اللغوية؛ ركزت الدراسة السابقة على مهارة القراءة في حين تتناول هذه الدراسة مهارة الكتابة بوصفها كفاية لغوية إنتاجية مختلفة. رابعاً، من حيث التصميم المنهجي؛ اعتمدت دراسة جُبَيْدَة وآخرين على المنهج الوصفي الكيفي من خلال الملاحظة وتقويم أنشطة التدريب، بينما تطبق هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي قائمًا على القياس الكمي باستخدام مجموعتين: تجريبية وضابطة. خامساً، من حيث المتغيرات المقاسة؛ قاست الدراسة السابقة زيادة الوعي والحماس لدى المشاركين في التدريب بصورة نوعية، في حين تقيس هذه الدراسة تحسن القدرة على الكتابة باللغة العربية قياساً كمياً من خلال أدوات اختبارية مقننة. وعليه، تسهم هذه الدراسة في تقديم دليل تجريبي ذي صلة حول توظيف عناصر التلعيب مثل النقاط، والمستويات، ولوحات الصدارة، والشارات، والتحديات في سياق تعليم اللغة العربية، كما تؤكد فاعلية وسائط *Genially* بوصفها وسيلة تدريبية للمعلمين في تنمية كفاياتهم اللغوية،

وتدعم الرأي القائل بأن مدخل التلعيب يسهم في رفع مستوى الدافعية والمشاركة الفاعلة في تعليم اللغة العربية في العصر الرقمي.

في ضوء الدراسات الخمس السابقة، يمكن استخلاص أن الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا الرقمية، ولا سيما وسائط *Genially*، قد ثبتت فاعليتها في تحسين مختلف جوانب تعليم اللغة العربية، بدءًا من تعزيز الدافعية للتعلم، وتحسين نواتج تعلم النحو، وتنمية مهارة كتابة الشعر، وصولًا إلى رفع كفاية القراءة. كما أكدت هذه الدراسات أن الوسائط المتعددة التفاعلية قادرة على معالجة الإشكاليات اللغوية وغير اللغوية في تعليم اللغة العربية على حد سواء. ومع ذلك، لا تزال تفتقر الأدبيات البحثية إلى دراسة تتناول بصورة محددة توظيف وسائط *Genially* في تنمية مهارة الكتابة لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية (المدرسة الثانوية الإسلامية (MA/ باستخدام تصميم شبه تجريبي. إذ ركزت معظم الدراسات السابقة على مرحلة التعليم المتوسط (*SMP/MTs*)، أو على تعليم النحو، أو كتابة الشعر، أو برامج تدريب المعلمين، كما اعتمدت في الغالب على منهج البحث الإجمالي الصفّي (*PTK*) أو المنهج الوصفي الكيفي. وانطلاقًا من ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة البحثية (*Research Gap*) من خلال اختبار فاعلية استخدام وسائط *Genially* في تنمية مهارة الكتابة باللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية مدينة باندونج، وذلك عبر اعتماد تصميم شبه تجريبي يتيح قياس العلاقة السببية بدرجة أعلى من الصدق الداخلي، ويسهم في تقديم أدلة تجريبية أكثر دقة حول أثر الوسائط الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية.