

## الباب الأول

### مقدمة

#### الفصل الأول : خلفية البحث

إن اللغة آلة اتصالية يستخدمها الناس لتبادل الأفكار. وقال ابن جني أن اللغة أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم. وأما اللغة عند محمد حسن عبد العزيزي في كتابه هي الرمز المنطقي الذي يستخدم الناس لإتصال ولتحقيق المساعدة بينهم (ناندانج وقاسم، ٢٠١٨: ٣٢-٣٣).

اللغة العربية هي أقدم اللغة واستخدامها في العالم على الأكثر. منذ نزل القرآن ونما دين الإسلام. تستخدم هذه اللغة من عشرين دولة رسميًا وتقريبًا. لأن اللغة العربية هي لغة الكتاب المقدس وهداية دين المسلمين حول العالم (أندرياني، ٢٠١٥).

قال عبد المعين (٢٠٠٤: ٢٣٢) إن هدف تعليم اللغة العربية هي يستطيع التلاميذ أن يستخدموا اللغة العربية فعاليا كان أم سلبيًا. وقال خطيب الأمام (١٩٧٥: ٨٨) إن اللغة العربية ليست أمرا سهلا للأعجمي. لأن هناك الصعوبة في تعليم اللغة العربية الأجنبية يعني الصعوبة في ناحية لغوية كمثل الأصوات والمفردات والقواعد والكتابات. وفي ناحية غير لغوية يعني ناحية في خارج اللغة مثلا الاجتماعية والثقافية وعلم النفسانية.

قال تاريغان (١٩٨٩: ٣) يجب على متعلم اللغة الأجنبية أن يستوعب إحدى عناصر اللغة الهامة هي المفردات. إذا استوعب المتعلم المفردات فيستوعب المتعلم مهارات اللغة الأربع يعني مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. إن الاستيعاب المفردات أمر ضروري للمتعلم الذي يريد ماهرا في اللغة. إذا كثيرة المفردات التي يستوعب المتعلم فكثيرة أيضا مهارته في اللغة.

بناء على نتائج الملاحظات التي قدمها الباحث على التلاميذ الصف الخامس في مدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج. هناك مشاكل التعليم في اللغة العربية منها في حفظ المفردات اللغة العربية وبعض التلاميذ يجدون الصعوبة في حفظها لأن لم توجد الوسيلة الممتعة لمساعدتهم.

إن العامل الأساسي في مشكلة تعليم اللغة العربية في مكان البحث هو عدم وجود وسيلة تعليمية لمساعدة تحقيق الأهداف التعليمية. ومن هنا يجب على المدرس أن يستخدم وسيلة التعليمية المناسبة التي تمكن أن تساعد التلاميذ بحيث تعلم المفردات العربية يسيرا واحتياج على خزينة لمفردات تما استيفاء.

ومن الوسيلة التي تمكن أن تساعد التلاميذ على تعلم المفردات العربية هي وسيلة لعبة "Treasure Hunt". وسيلة لعبة "Treasure Hunt" هي نوع التعلم من نموذج التعليم التعاوني. في الممارسة أن تتمكن الوسيلة من المعلمين لتصميم التعلم باستخدام اللعبة التعليمية الممتعة. قال بيل وكاهروف (٢٠٠٦ : ٨) إن وسيلة لعبة "Treasure Hunt" هي عملية التعلم التي تتطلب من التلاميذ أن يبحثوا سلسلة من الأدلة التي تتوجه إلى اكتشاف المعلومات الجديدة. إعداد وتنفيذ عملية التعلم بهذه لعبة يحتاج إلى الوقت الكثير ويجب على المشارك أن يتابعوا الخطوات الكثيرة لانتهائها.

استنادا إلى الخلفية السابقة، سيقوم الباحث بالبحث عن تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة "Treasure Hunt" مقتصرًا على مادة المفردات ويبحث عنه بالموضوع "استخدام وسيلة لعبة "Treasure Hunt" في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات العربية" (دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج).

## الفصل الثاني : تحقيق البحث

بناء على خلفية البحث التي قد سبق بيانها، فتحقيق البحث في هذا البحث على النحو التالي :

١. كيف استيعاب التلاميذ على المفردات قبل استخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج؟

٢. كيف استيعاب التلاميذ على المفردات بعد استخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج؟

٣. كيف تكون ترقية استيعاب التلاميذ على المفردات باستخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج؟

## الفصل الثالث : أغراض البحث

اعتمادا على تحقيق البحث السابق، يقرّر الباحث أغراض البحث لمعرفة:

١. معرفة استيعاب التلاميذ على المفردات قبل استخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج

٢. معرفة استيعاب التلاميذ على المفردات بعد استخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج

٣. معرفة ترقية استيعاب التلاميذ على المفردات باستخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt* في الصف الخامس بمدرسة موستيكا إخلاص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج

## الفصل الرابع : فوائد البحث

من المتوقع أن نتائج البحث لها فوائد خاصة من الناحية النظرية والتطبيقية وهما :

١. الفوائد النظرية، يمكن أن ينتج هذا البحث معلومات أكثر شمولاً عن تطوير جودة ومسؤولية تعليم اللغة العربية في المدارس من خلال زيادة حماس التلاميذ للتعلم.

٢. الفوائد التطبيقية، من المرجح أن يكون هذا البحث مفيداً :

أ. للباحث

من المتوقع أن تدفع نتائج هذا البحث إلى المعرفة، والبصيرة، والخبرة، والمهارات للباحث في المستقبل، وخاصة في تعليم اللغة العربية.

ب. للمدرسة

عسى أن تكون نتائج هذا البحث مساهمة لإصلاح جودة ممارسات التعليم والتعلم اللغة العربية في المدرسة، وخاصة تعلم المفردات اللغة العربية.

ج. للمعلمين

من المتوقع أن تدفع نتائج هذا البحث إلى المعرفة الجديدة عن طريقة التعليم التي استخدمها حلاً في عملية التعليم والتعلم اللغة العربية بالمادة الموافقة.

د. للتلاميذ

عسى أن تكون نتائج هذا البحث مساعدة للتلاميذ على حفظ المفردات يسيراً ومؤثراً.

## الفصل الخامس : أساس التفكير

مادة التعلم هي الأنشطة التعليمية التي يقوم بها المعلم بالحد الأقصى حتى ينفذ التلاميذ أنشطة التعلم جيدة (هيرماوان، ٢٠١١: ٣٢). بعبارة أخرى، التعلم هو جهد يبذله المعلم في إنشاء أنشطة تعليمية مادية معينة تساعد على تحقيق الأهداف. لذلك، تعلم اللغة الأجنبية هي الأنشطة التعليمية التي يقوم بها المعلم

بالحد الأقصى حتى يتعلم التلاميذ اللغات الأجنبية جيدة، بحيث تساعد في تحقيق أهداف تعلم اللغات الأجنبية.

اللغة العربية عند أرشد (٢٠٠٣: ٢) هي من لغات العالم التي حصلت على التنمية الاجتماعية المجتمعية والعلوم. اللغة العربية في الدراسات التاريخية من عائلة اللغات السامية وهي عائلة اللغة التي تستخدمها الدولة التي تعيش حول نهري دجلة والفرات وسهول سوريا والجزيرة العربية (الشرق الأوسط).

بناء على ذلك، تعلم اللغة العربية هي الأنشطة التعليمية التي يقوم بها المعلم لتعليم اللغة العربية على التلاميذ لتحقيق أهداف التعلم وهو تعلم لغة الأجنبية.

من المعروف أن الوسائل هي جمع من وسيلة ووسيل ووسل أي ما يتقرب به إلى الغير وهي وسيط أو واسطة (معلوف، ٢٠٠٨). والوسائل هي كل شيء يمكن استخدامه لإيصال المعلومات والحصول إلى تحفيز العقل وإثارة الحماس والاهتمام، واستعداد التلاميذ حتى يتمكن تشجيع عملية التعلم عند التلاميذ والوسائل التعليمية المعينة في حصول فهم التلاميذ هي الوسائل أو الآلة المناسبة التي يستخدمها المدرس في الوقت المناسب لتوضيح المفاهيم الغامضة والأفكار المتعددة، كأجهزة التسهيل والصور والبطاقات والخرائط (الخطيب، ١٤٢٤).

في هذا البحث سيستخدم الباحث لعبة *Treasure Hunt* نحو الوسيلة في عملية التعلم والتعليم اللغة العربية. لعبة *Treasure Hunt* عند بيل وكاهروف (٢٠٠٦: ٨) أن وسيلة لعبة *Treasure Hunt* هي عملية التعلم التي تتطلب من التلاميذ أن يبحثوا سلسلة من الأدلة التي تتوجه إلى اكتشاف المعلومات الجديدة. إعداد وتنفيذ عملية التعلم بهذه لعبة يحتاج إلى الوقت الكثير ويجب على المشارك أن يتابعوا الخطوات الكثيرة لانها. سيحاول الباحث أن يستخدم الوقت في هذه لعبة فعالا جيدا.

كان *Treasure Hunt* في الأصل نشاطا خارجيا ولعبة يلعبها الأطفال وأحيانا الكبار. لممارسة هذه لعبة يعد الكبار قائمة الأشياء المخفية ليكتشفها الأطفال،

يقبل كل مجموعة من الأطفال بنسخة القائمة الأشياء المخفية والمجموعة التي تكتشف الأشياء في القائمة اولا هي الفائزة (كيم وياو، ٢٠١٠: ١٨٥٦) و *Treasure Hunt* هو نشاط التحقيقي حيث الشخص أن يبحث المعرفة في الأسئلة بشكل منحهمجي (كيم وياو، ٢٠١٠: ١٨٥٨).

وفقا لكيم وياو (٢٠١٠: ١٨٥٨) هناك أربع مراحل في تنفيذ خطوات اللعبة *Treasure Hunt* يعني (١) مرحلة التقديم (*presenting phase*) (٢) مرحلة الاسترجاع (*retrieving phase*) (٣) مرحلة التطوير (*develoving phase*) (٤) مرحلة التقييم (*evaluating phase*).

بناء على البيان السابق ترتب تخطيط تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة *Treasure Hunt*، أما خطواتها فهي :

١. يشرح المعلم التلاميذ عن لعبة *Treasure Hunt*.
٢. يقسم المعلم التلاميذ إلى عدة مجموعات تتكون من أربعة إلى خمسة أشخاص.
٣. يعطي المعلم الدليل الأول لكل مجموعة، وفي كل دليل يوجد أسئلة تتعلق بالمادة ويجب على كل مجموعة الإجابة على السؤال للحصول على الدليل القادم.
٤. لكل مجموعة دليل م ختلف لذلك اتجاههم في هذه اللعبة مختلف أيضًا، لكنهم سيذهبون إلى نفس الموقع الأخير.
٥. يخفي المعلم الدليل في أماكن مختلفة، وستجد كل مجموعة الدليل بعد الإجابة على الأسئلة في الدليل السابق.
٦. قدمت كل مجموعة عرضًا عن المواد التي تحصل عليها من هذه اللعبة في نهاية.
٧. كانت المجموعة الأسرع والأكثر دقة في الإجابة على كل سؤال هي الفائزة في هذه اللعبة.
٨. يعطي المعلم الهدية للمجموعة الفائزة.

من المتوقع باستخدام لعبة *Treasure Hunt* في عملية التعلم والتعليم اللغة العربية يستطيع التلاميذ أن يتعلموا ويحفظوا ويفهموا المفردات في بيئتهم سهولا وسرورا.

جدير بالذكر أن المفردات لها الدور في استيعاب الشخص على مهارات اللغة (الإستماع، الكلام، القراءة والكتابة). ومع ذلك فإن تعلم اللغة ليس متشابه بتعلم المفردات دائما، يعني ليحصل على مهارات اللغة لا يكفي أن يحفظ المفردات الكثيرة (أفندي، ٢٠١٢: ١٢٦). لأنه لا يزال العديد من الجوانب التي يجب استيعابها من قبل متعلم اللغة، كالقواعد اللغة، الثقافة، الإجتماعية، التاريخية والأسلوب اللغوي وهلم جرا.

قال أحمد جنان أسيف الدين إن تعليم المفردات هي عملية نقل مادة التعليم بالمفردات التي تتضمن في عناصر التعليم اللغة العربية (أفندي، ٢٠٠٥: ١٧). وجدير بالذكر أن تعليم المفردات ليست يأمر المعلم التلاميذ أن يحفظواها فقط ولكن يعتبر التلاميذ على استيعاب المفردات اذا توصل المؤشرات الموجودة. أما المؤشرات فهي :

١. يستطيع التلاميذ أن يترجموا المفردات جيدا.
٢. يستطيع التلاميذ أن ينطقوا المفردات ويكتبها جيدا صحيحا.
٣. يستطيع التلاميذ أن يستخدموا المفردات في الجملة صحيحة إما شفويا أو كتابيا (مصطفى، ٢٠١١: ٦٠).

ومن مبادي في اختيار المفردات التي ستعلم المعلم على التلاميذ من الأعجبي مايلي :

١. التواتر: *Frequency* تفضل الكلمة شائعة الإستخدام على غيرها ما دامت متفقة معها في المعنى. وتنتشر فيها قوائم المفردات التي أجرت حصرا للكلمات المستعملة وبينت معدل تكرار كل منها.
٢. التوزع أو المدى: *Range* تفضل الكلمة التي تستخدم في أكثر من بلد عربي على تلك التي توجد في بلد واحد. قد تكون الكلمة ذا تكرار عال أو شيوع مرتفع ولكن هذا التكرار المرتفع ينحصر في بلد واحد. لذا يفضل أن تختار الكلمة التي تلتقى معظم البلاد العربية على إستخدامها. ومن المصادر التي تفيد في هذا، (معجم الرصيد اللغوي للطفل العربي). والذي أعدته المنظمة العربية للتربية والثقافة

والعلوم بتونس والذي كان للكاتب شرف الاشتراك في إعداده. ويضم الكلمات التي وردت على السنة الأطفال العرب في مختلف الدول العربية موزعة حسب شيوعها أو تواترها وحسب توزيعها أو مداها.

٣. المتاحية : *Availability* تفضل الكلمة التي تكون في متناول الفرد يجدها حين يطلبها والتي تؤدي له معنى محددًا، ويقاس هذا بسؤال. الناس عن الكلمات التي يستخدمونها في مجالات معينة.

٤. الألفة : *Familiarity* تفضل الكلمة التي تكون مألوفة عند الأفراد على الكلمة المهجورة نادرة الإستخدام. فكلمة (شمس) تفضل بلا شك على كلمة (ذكاء) وإن كانا متفقين في المعنى.

٥. الشمول : *Coverage* تفضل الكلمة التي تغطي عدة مجالات في وقت واحد عن تلك التي لا تخدم إلا مجالات محدودة. فكلمة (بيت) أفضل في رأينا عن كلمة (منزل) وإن كانت بينهما فروق دقيقة إلا أنها فروق لا تهم الدارس في المستويات المبتدئة خاصة. إن كلمة بيت، تعطي عددا أكبر من المجالات ولننظر في هذه الإستخدامات : بيتنا، بيت الله، بيت الإبرة (البوصلة)، بيت العنكبوت، بيت القصيد، ... الخ

٦. الأهمية : *Significance* تفضل الكلمة التي تشيع حاجة معينة عند الدارس على تلك الكلمة العامة التي قد لا يحتاجها أو يحتاجها قليلا.

٧. العروبة : تفضل الكلمة العربية على غيرها .. وبهذا المنطق يفضل تعليم الدارس كلمة (الهاتف) بدلا من التليفون، و (المذياع) بدلا من الراديو. والحاسب الآلي أو الحاسوب أو الرتاب بدلا من الكومبيوتر. فإذا لم توجد كلمة عربية تفضل الكلمة المعربة مثل : التلفاز على التلفزيون، وأخيرا تأتي الكلمة الأجنبية التي لا مقابل لها في العربية، على أن تكتب بالطبع بالحرف العربي مثل (فيديو). (طعيمة، ١٩٨٩: ١٩٥-١٩٦).

يصف الباحث تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة لعبة *Treasure Hunt*

في هذا البحث على الرسم البياني التالي :

## الصورة ١.١

### أساس التفكير



## الفصل السادس : فرضية البحث

الفرضية هي مشتق من الكلمة "Hypo" بمعنى تحت و "Thesa" بمعنى حق، أن الفرضية إجمالياً تعني ما دون الحقيقة أو ليس صحيحاً تماماً. الحقيقة لا تزال موجودة أدناه (ليس بالضرورة صحيحاً أو غير صحيح تماماً) وتعتبر حقيقة إذا كانت مصحوبة بالأدلة (اريكوتو، ٢٠٠٧: ٤٥) الحقيقة المستنتجة مصدرها من الدراسة المكتبة، بذلك تحتاح إلى حقائق لإثباتها. وقال سوجيونو (١٧: ٢٠: ٦٣) الفرضية هي إجابة مؤقتة لتحقيق البحث.

ومن ثم تحقيق الفرضية في هذا البحث هو :

الفرضية الصفرية : عدم ترقية استيعاب التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة  
موستيكا إخلص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج  
على مادة المفردات في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة  
*Treasure Hunt*

الفرضية المقترحة : وجود ترقية استيعاب التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة  
موستيكا إخلص الدينية التكميلية الأولية شيلينجي باندونج  
على مادة المفردات في تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة  
*Treasure Hunt*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANTU  
بالمستوى الدلالة ٥٪ بالفرضية :

إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدولية فالفرضية المقدمه مردودة  
يعنى وجود ترقية.

إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدولية فالفرضية المقدمه مقبولة  
يعنى عدم ترقية

## الفصل السابع : الدراسة السابقة المناسبة

وأما الدراسة السابقة التي تناسب بهذا البحث فهي :

١. البحث لسيدة إيما براتوي، الطالبة لقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمن بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه سنة ٢٠٢٢ م تحت الموضوع "فعالية لعبة *Treasure Hunt*" لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة ب MTsN 3 Aceh Besar". ومن النتائج البحث هي إن تطبيق لعبة *Treasure Hunt* فعالا لترقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة ب MTsN 3 Aceh Besar، لأن ت الحساب أكبر من ت الجدول أو نتيجة الاختبار أكبر من نتيجة ت الجدول (٢,٧٨ > ٤,٨ < ٢,٠٦). وإن استجابة الطلاب في تطبيق لعبة *Treasure Hunt* في تعليم القراءة ممتازة. اعتمادا إلى إجابة بالنسبة ٩٩٪ وإجابة سلبية بالنسبة ١٪، وهذه النتيجة تدل أن ٩٩٪ < ١٪.
٢. البحث لسيدة عائشة إنتان رمضان، الطالبة لشعبة تعليم اللغة العربية بقسم اللغة والأدب الأجنبي بكلية اللغة والفن بجامعة الحكومية سيمارانج سنة ٢٠١٨ م تحت الموضوع "تطوير *ARABIC TREASURE HUNTER* لمهارة القراءة اللغة العربية على التلاميذ الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية كلاتن العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨". ونتائج في هذا البحث منها حصل جانب المحتوى على قيمة المتوسط ٨٤,٩٧، حصل جانب التقديم على قيمة المتوسط ٨٢,٣٩، حصل جانب التقييم السياقي على قيمة المتوسط ٨٣,٦٥، حصل جانب اللغوي على قيمة المتوسط ٨٣,٠٥، حصل جانب مادي الوسيلة على قيمة المتوسط ٨٣,٦٨، قيمة جميع جوانب أهلية الوسيلة ٨٣,٥٤ وهي في فئة الأهلية. بناء على ذلك أن الوسيلة *ARABIC TREASURE HUNTER* مناسبة لترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية على التلاميذ في الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية كلاتن.
٣. البحث لسيدة إثنا نور ليلي بخاري، الطالبة لقسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية

سنة ٢٠١٥م تحت الموضوع "لعبة *Treasure Hunt* لتنمية تخفيفية الدراسة للطلاب (الدراسة التجريبية على دراسة مفردات في مدارس وانا سارى الثانوية الحكومية عام الدراسة ٢٠١٤/٢٠١٥)". ونتائج هذا البحث دلت أنه يوجد الفرق المعنوي بين فرقة التعليم التجريبية والمراقبة، وتوجد تنمية نتيجة التعليم المعنوية للطلاب التجريبية. هذا الفرق يؤخذ من معدل النتيجة الإختبارية لفرقة المراقبة على درجة ٦,٣٥٧١ وأما الفرقة التجريبية لها معدل النتيجة الإختبارية على درجة ٨,٠٧١٤. وأما معدل نتيجة الفرقة التجريبية في تنمية القدرة فكانت ٢,٧١٤٣ نتيجة. بناء على ذلك أن التعليم باستخدام لعبة *Treasure Hunt* مؤثرة لتنمية القدرة على المفردات للطلاب الصف الثامن بمدرسة وانا سارى الثانوية الحكومية.

٤. البحث لسيدة شفاء مفتاح الجنة، الطالبة لقسم تعليم المعلم للمدرسة الإبتدائية بكلية التربية والتعليم بجامعة سونان غونونج جاتي الإسلامية الحكومية باندونج سنة ٢٠١٩م تحت الموضوع "تطبيق طريقة لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة التعاون للتلاميذ في مادة الدراسة العقيدة و الأخلاق (بحث إجرائي صفي في الصف السابع بمدرسة المتقين الإبتدائية سيكاليانجا)". ونتائج في هذا البحث منها بنسبة مئوية متوسط نتائج مهارات التعاون للتلاميذ في الدورة الأولى تصل إلى ٦٣,٧٠٪ بمعيار جيدا، و نسبة مئوية متوسط نتائج مهارات التعاون للتلاميذ في الدورة الثانية تصل إلى ٨٢,٦٠٪ بمعيار جيد جدا.

٥. البحث لسيدة ديني فطماواتي، الطالبة لشعبة تعليم الدين الإسلامي بقسم التربية بالمعهد العالي للدين الإسلامي الحكومي قدس سنة ٢٠١٧م تحت الموضوع "تطبيق طريقة *Treasure Hunt* لترقية ابتكار التفكير المنهجي للتلاميذ في مادة الدراسة تاريخ الثقافة الإسلامية بمدرسة نهجة الصالحين العالية الإسلامية بلاوانجان كراغان ريمبانج عام الدراسة ٢٠١٦/٢٠١٧م". ونتائج في هذا البحث منها يمكن لطريقة *Treasure Hunt* أن تجعل التلاميذ يتعلمون

بنشيط و تتطور تفكير التلاميذ في حل المشكلات منهجيا من خلال إعداد مخطط خريطة المفاهيم.

بناء على هذه الدراسات السابقة هناك أوجه تشابه مع هذا البحث وهو متغير سيني أي استخدام لعبة *Treasure Hunt*، و هناك اختلافات بين الدراسات السابقة مع هذا البحث منها متغير صادي. متغير صادي في البحث الأول والثاني هو لترقية مهارة القراءة و في البحث الثالث هو لتنمية تخفيزية الدراسة و في البحث الرابع هو لترقية مهارة التعاون و في البحث الخامس هو لترقية ابتكار التفكير المنهجي و أما متغير صادي في هذا البحث فهو لترقية استيعاب المفردات.

