الباب الثاني

الإطار النظري للبحث

الفصل الأول: التعلم القائم على المشاريع (PjBL) في تعليم اللغة العربية

أ. وسائط التعليم

كلمة "الوسائط" تأتي من اللغة اللاتينية "ميديوس" والتي تعني حرفيًا "الوسط"، الوسيط أو الناقل. في اللغة العربية، الوسائط هي الوسيط (وسائل) أو الناقل للرسالة من المرسل إلى المتلقي. يقول جيرلاش وإيلي (١٩٧١) أن الوسائط، إذا فُهمت بشكل عام، هي الإنسان، المواد أو الأحداث التي تبني الظروف التي تمكن الطالب من اكتساب المعرفة، المهارات، أو المواقف. في هذا المعنى، المعلم، الكتاب المدرسي، والبيئة المدرسية هي وسائط. بشكل أكثر تحديدًا، يُفهم مصطلح الوسائط في عملية التعلم والتعليم على أنها الأدوات الرسومية، الفوتوغرافية، أو الإلكترونية لالتقاط ومعالجة وإعادة تشكيل المعلومات البصرية أو اللفظية.[1]

التعلم هو عملية تغيير في السلوك حيث يكون التغيير ثابتا نسبيا ويكون التغيير نتيجة للأنشطة المتكررة. في عملية التعلم هناك نوعان من الأنشطة، وهما: تعلم الطالب وتعليم

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019).

المعلم .اتجاه النشاطين هو تحقيق الأهداف التي تم تحديدها قبل تنفيذ عملية التعلم. أما من حيث تجلي نتائج عملية التعلم فهي نواتج التعلم الوجدانية والمعرفية والحركية النفسية.[٢]

يمكن وصف وسائط التعلم بأنها وسائط تحتوي على معلومات أو رسائل تعليمية ويمكن استخدامها في عملية التعلم. وسائط التعلم هي الوسائط التي تنقل الرسائل أو المعلومات التي تحتوي على نية أو هدف التعلم. وسائط التعلم مهمة جداً لمساعدة المتعلمين على اكتساب مفاهيم جديدة ومهارات وكفاءات.[٣]

في أنشطة التفاعل بين الطلاب والبيئة، يمكن معرفة وظيفة الوسائط التعليمية بناءً على مزايا الوسائط والمعوقات التي قد تنشأ في عملية التعلم. ثلاث مزايا لقدرات الوسائط هي كما يلي:

١. القدرة التثبيتية: أي القدرة على التقاط وحفظ وعرض كائن أو حدث معين. بفضل هذه القدرة، يمكن رسم أو تصوير أو تسجيل أو تصوير الكائنات أو الأحداث، ثم حفظها وعرضها عند الحاجة ومشاهدتها مرة أخرى كما كانت في الأصل.

٢. القدرة التلاعبية: أي أن الوسائط يمكنها عرض الكائنات أو الأحداث مع مجموعة متنوعة من التغييرات (التلاعب) حسب الحاجة، مثل تغيير حجمها أو سرعتها أو لونها، ويمكن أيضًا تكرار العرض.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[2] "1472-2833-1-SM.Pdf," n.d.
[3] Jamaluddin Shiddiq, "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab," n.d.

٣. القدرة التوزيعية: أي أن الوسائط قادرة على الوصول إلى جمهور كبير في عرض واحد بشكل متزامن، مثل البث التلفزيوني أو الإذاعي.[٤]

ب. تعريف التعليم القائم على المشروع (PjBL)

التعليم القائم على المشروع هو نموذج تعليمي يستخدم المشكلات كنقطة انطلاق في جمع ودمج المعرفة الجديدة بناءً على تجربته في الأنشطة الواقعية. من خلال التعلم القائم على المشروع، يبدأ (*proces inquiry*) بطرح سؤال مرشد (*a guiding question*) ويوجه الطلاب في مشروع تعاوني يدمج بين مختلف المواد في المنهج الدراسي. يعد التعلم القائم على المشروع تحقيقًا معمقًا حول موضوع من العالم الواقعي، وسيكون ذلك ذا قيمة لانتباه وجهد الطلاب.[٥]

يقول مولياسا إن التعلم القائم على المشاريع (*Project Based Learning*) أو PjBL هو نموذج تعليمي يهدف إلى تركيز المتعلمين على المشكلات المعقدة التي تتطلب إجراء التحقيقات وفهم الدروس من خلال التحقيق. يهدف هذا النموذج أيضًا إلى توجيه المتعلمين في مشروع تعاوني يدمج بين مختلف المواد الدراسية في المناهج، ويوفر فرصة للمتعلمين لاستكشاف المحتوى باستخدام طرق ذات معنى بالنسبة لهم، وإجراء التجارب بشكل تعاوني.

[4] "Artikel Media Pembelajaran.Pdf," n.d.
[5] "Kemendikbud.Pdf," n.d.

وفقًا لداريانتو وراحارجو فإن التعلم القائم على المشروع (*Project Based Learning*) هو نموذج تعليمي يستخدم المشكلات كنقطة بداية لجمع ودمج المعرفة الجديدة بناءً على تجاربهم والقيام بأنشطة واقعية. تم تصميم PjBL ليتم استخدامه في المشكلات المعقدة التي يحتاج المتعلمون إلى التحقيق فيها وفهمها .

التعلم القائم على المشروع هو نموذج تعليمي ينظم الفصل في مشروع[٦]. وفقًا لدائرة التعليم بمدينة نيويورك، يعد التعليم القائم على المشروع استراتيجية تعليمية يجب على الطلاب من خلالها بناء معرفتهم الخاصة بالمحتوى وإظها ر فهمهم الجديد من خلال أشكال مختلفة من التمثيل. بينما تعرف مؤسسة جورج لوكاس التعليمية (٢٠٠٥) هذه الطريقة بأنها نهج تعليمي ديناميكي حيث يستكشف الطلاب بشكل نشط المشاكل في العالم الحقيقي، ويواجهون التحديات، ويكتسبون معرفة أعمق. وأوضح باناسانا ند ونوانجتشاليرم أن التعلم القائم على المشروع هو تعلم قائم على المشاريع أو الأعمال[٧]. استنادًا إلى عدة تعريفات من الخبراء، يمكن استنتاج أن التعلم القائم على المشروع هو نموذج تعليمي يتمركز حول الطلاب لبناء وتطبيق المفاهيم من خلال المشاريع المنتجة باستكشاف وحل المشاكل في العالم الحقيقي بشكل مستقل.

[6] John W Thomas, "A Review Of Research On Project-Based Learning," n.d.

[7] Jalaludin Bulkini and Kun Nurachadijat, "Potensi Model PJBL (Project-Based Learning) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Azzainiyyah Nagrog Sukabumi," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 3, no. 1 (August 1, 2023): 16–21, https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i1.241.

صرح *Johnson & Lamb* أن: التعلم القائم على المشروع يركز على إنشاء منتج أو قطعة فنية باستخدام التعلم القائم على المشكلة والتعلم القائم على الاستقصاء اعتمادًا على عمق السؤال المحفز[٨]. هناك ارتباط بين التعلم القائم على المشكلة (PBL) والتعلم القائم على الاستقصاء (IBL) في التعلم القائم على المشروع (PjBL) يركز التعلم القائم على المشكلة على حل المشكلات الواقعية، ويركز التعلم القائم على الاستقصاء على مهارات حل المشكلات، بينما يركز التعلم القائم على المشروع على إنشاء المشاريع أو المنتجات في بناء المفاهيم. خلال التعلم، يُطلب من الطلاب المشاركة بنشاط، كما قال مورنيرتي، إن التعلم المستند إلى طريقة المشروع سيؤدي إلى معالجة مشكلة في التعلم بواسطة إنتاج عمل، مما يمكن أن يركز الطلاب ويمنحهم الثقة في التعلم.[٩]

ج. خصائص التعلم القائم على المشروع (PjBL)

ليست كل الأنشطة التعليمية النشطة والمتضمنة لمشاريع تسمى التعلم القائم على المشروع (PjBL) يجب أن تتوفر بعض المعايير لتحديد أن التعلم هو شكل من أشكال التعلم القائم على المشروع. هناك خمسة معايير تجعل التعلم يعتبر تعلمًا قائمًا على المشروع، وهي المركزية، توجيه الأسئلة، التحقيق البنائي، الاستقلالية، والواقعية.[١٠]

[8] Thomas, "A Review Of Research On Project-Based Learning."
[9] Lailatus Saadah, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini, "Pengaruh Metode Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kembangan Selatan 0," n.d.
[10] Thomas, "A Review Of Research On Project-Based Learning."

١. المشروع هو مركزي، وليس هامشيًا للمناهج الدراسية. لهذا المعيار فرعين. أولاً، المشروع هو المنهاج. في التعلم القائم على المشروع (PjBL) يكون المشروع هو جوهر الاستراتيجية التعليمية، حيث يتعامل الطلاب ويتعلمون المفاهيم الأساسية للمواد من خلال المشروع. ثانيًا، المركزية تعني أنه إذا تعلم الطلاب شيئًا خارج المنهاج الدراسي، فإنه لا يتم تصنيفه كتعلم قائم على المشروع.

٢. تركز مشاريع التعلم القائم على المشروع (PjBL) على أسئلة أو مشكلات تحفز الطلاب على تعلم المفاهيم والمبادئ الأساسية أو الرئيسية للمادة الدراسية. يجب تصميم تعريف المشروع للطلاب بطريقة تخلق ارتباطًا بين النشاط والمعرفة المفاهيمية التي تقف وراءه. عادةً ما يتم تنفيذ المشاريع من خلال طرح أسئلة غير محددة الإجابة (مشكلات غير معرفة جيدًا). يمكن تصميم المشاريع في التعلم القائم على المشروع بشكل موضوعي، أو كمزيج من مواضيع من مادتين دراسيتين أو أكثر.

٣. تتضمن المشاريع الطلاب في تحقيق بنائي. يمكن أن يكون التحقيق عبارة عن تصميم عملية، أو اتخاذ قرارات، أو اكتشاف مشكلات، أو حل مشكلات، أو ابتكار، أو عملية تطوير نموذج. يجب أن تتضمن الأنشطة الأساسية للمشروع تحويل المعرفة وبنائها (معرفة أو مهارات جديدة) من قبل الطلاب. إذا لم تمثل الأنشطة الأساسية للمشروع "مستوى من الصعوبة" للطلاب، أو يمكن تنفيذها بتطبيق المعلومات أو

المهارات الجاهزة للتعلم، فإن المشروع المعني ليس أكثر من تمرين، وليس مشروع التعلم القائم على المشروع (PjBL) المقصود.

٤. المشاريع يقودها الطلاب إلى حد كبير. لا يتمحور جوهر المشروع حول المعلم، مثل النصوص القواعدية أو الحزم الجاهزة من المهام. على سبيل المثال، فإن مهام المختبر والكتيبات التعليمية ليست أمثلة على التعلم القائم على المشروع (PjBL). يركز (PjBL)بشكل أكبر على الاستقلالية، والاختيار، ووقت العمل غير الثابت، ومسؤولية الطلاب أكثر من المشاريع التقليدية والتعليم التقليدي.

٥. المشاريع واقعية، وليست مشابهة للمدرسة. تمنح خصائص المشروع الأصالة للطلاب. قد تشمل هذه الخصائص الموضوع، المهام، الأدوار التي يلعبها الطلاب، السياق الذي يتم فيه تنفيذ العمل في المشروع، المنتجات التي يتم إنتاجها، أو المعايير التي يتم بموجبها تقييم المنتجات أو الأداء. يتضمن التعلم القائم على المشروع (PjBL) تحديات الحياة الواقعية، ويركز على أسئلة أو مشكلات حقيقية (وليست محاكاة)، وحلها لديه إمكانية للتطبيق في الميدان الفعلي.

د. التعلم القائم على المشروع (PjBL)

مراحل التعلم القائم على المشروع (PjBL) تم تطويرها من قبل خبيرين، مؤسسة جورج لوكاس التعليمية ودوليت. وتتمثل خطوات التعلم القائم على المشروع فيما يلي:

المرحلة ١: تحديد السؤال الأساسي (ابدأ بالسؤال الأساسي)

التعلم يبدأ بسؤال أساسي، وهو سؤال يمكن أن يوجه الطلاب في أداء نشاط معين. يتم إعداد السؤال عبر اختيار موضوع ينعكس واقع العالم الحقيقي ويبدأ بتحقيق عميق. ينبغي أن تكون الأسئلة المعدة صعبة الإجابة وتوجه الطلاب نحو إنشاء مشروع. هذه الأسئلة عادة ما تكون مفتوحة، مثيرة، تحدّية، تتطلب مهارات التفكير العالي، ومرتبطة بحياة الطلاب. يسعى المعلم لجعل المواضيع التي يختارها ذات صلة بالطلاب.

المرحلة ٢: تصميم المشروع

التخطيط يتم بشكل تعاوني بين المعلم والطلاب، مما يتوقع أن يشعر الطلاب بأنهم "مالكون" للمشروع. يشمل التخطيط تحديد قواعد اللعب، واختيار الأنشطة التي يمكن أن تدعم الرد على الأسئلة الهامة، من خلال دمج مختلف المواد المحتملة، ومعرفة الأدوات والموارد المتاحة لمساعدة في إتمام المشروع.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

المرحلة ٣: إعداد الجدول الزمني *(create schedule)*

يقوم المعلم والطلاب بشكل تعاوني بإعداد جدول زمني للأنشطة لإتمام المشروع. تتضمن الأنشطة في هذه المرحلة ما يلي: (١) إعداد جدول زمني لإتمام المشروع، (٢) تحديد موعد نهائي لإتمام المشروع، (٣) تشجيع الطلاب على تخطيط طرق جديدة، (٤) توجيه الطلاب عندما يبتكرون طرقاً غير ذات صلة بالمشروع، و(٥) مطالبة الطلاب بتقديم

تفسيرات (أسباب) لاختيار توقيتات معينة. يجب أن يكون الجدول الزمني المتفق عليه معتمدًا من الجميع حتى يتمكن المعلم من متابعة تقدم التعلم وإنجاز المشروع خارج الفصل.

المرحلة ٤: مراقبة الطلاب وتقدم المشروع *(monitoring the students and progress of project)*

المعلم مسؤول عن مراقبة أنشطة الطلاب أثناء إتمام المشروع. يتم ذلك من خلال تسهيل العملية لكل طالب في كل مرحلة. بمعنى آخر، يلعب المعلم دور المرشد لنشاطات الطلاب. ولتسهيل عملية المراقبة، يتم إعداد قائمة تقييم يمكنها تسجيل جميع الأنشطة الهامة.

المرحلة ٥: تقييم النتائج *(assess the outcome)*

يتم التقييم لمساعدة المعلم في قياس مدى تحقيق معايير الكفاءة، ويؤدي دورًا في تقييم تقدم كل طالب، وتقديم ملاحظات حول مستوى الفهم الذي وصل إليه الطلاب، ومساعدة المعلم في إعداد استراتيجيات التعلم التالية.

المرحلة ٦: تقييم التجربة *(evaluation of the experience)*

في نهاية عملية التعلم، يقوم المعلم والطلاب بعكس الأنشطة ونتائج المشروع الذي تم تنفيذه. تتم عملية التأمل بشكل فردي وجماعي. في هذه المرحلة، يُطلب من الطلاب التعبير عن مشاعرهم وتجاربهم أثناء إتمام المشروع. يطور المعلم والطلاب مناقشة بهدف تحسين

الأداء خلال عملية التعلم، بحيث يتم في النهاية اكتشاف استفسار جديد *(new inquiry)* للإجابة على المشكلة التي طُرحت في المرحلة الأولى من التعلم.

وفقًا *Doppelt*، فإن التعلم القائم على المشروع (PjBL) الذي يرتبط بحياة الطلاب الواقعية يمكّن من تعليم العلوم والتكنولوجيا للطلاب من خلفيات متنوعة. دوبليت في نتائج أبحاثه يركز أكثر على عملية التصميم الإبداعي[11] *(Creative Design Process – CDP)*. تتضمن هذه العملية ست مراحل، وهي:

المرحلة ١: تصميم الهدف *(Design Purpose)*

الخطوة الأولى في تصميم العملية هي تحديد تصميم المشكلة. ثلاث خطوات مهمة في هذه الخطوة الأولى هي:

١. المشكلة والحاجة، الطلاب يصفون الأسباب التي دفعتهم لاختيار المشروع. كما يحددون المشكلة ويحددون الحاجة للحصول على حلول المشكلة.

٢. المستهدفون والقيود، يصف الطلاب الجمهور المستهدف ويحددون القيود التي أخذوها في الاعتبار.

٣. الأهداف التصميمية، يحدد الطلاب متطلبات الاحتياجات التي يتوقعونها.

المرحلة ٢: طرح الأسئلة/الاستقصاء *(Field of Inquiry)*

[11] Yaron Doppelt, "Assessment of Project-Based Learning in a MECHATRONICS Context," *Journal of Technology Education* 16, no. 2 (May 1, 2005), https://doi.org/10.21061/jte.v16i2.a.1.

الخطوة الثانية في عملية التصميم هي تحديد مجال الاستقصاء الذي توجد فيه المشكلة. بناءً على تعريف المشكلة والأهداف من الخطوة الأولى، يجب على الطلاب البحث وتحليل الأنظمة الموجودة التي تشبه ما يتم تطويره. تشمل الخطوات في المرحلة ٢ ما يلي:

١.مصادر المعلومات

٢. تحديد الجوانب الهندسية والعلمية والمجتمعية

٣. تنظيم المعلومات وتقييمها

المرحلة ٣: اقتراح حلول بديلة (*Solution Alternatives*)

النظر في الحلول البديلة لتصميم المشكلة. تتيح هذه الخطوة للطلاب اتخاذ قرارات بشأن مجموعة متنوعة من الاحتمالات أو الأفكار الإبداعية التي لم تُجرب من قبل. يتم تقديم النصائح والإرشادات للطلاب في:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

١. توثيق الأفكار

٢. توثيق الأفكار

٣. تقدير النتائج والتأثيرات، وجهات نظر الآخرين

المرحلة ٤: اختيار الحل المفضل

اختيار أحد الحلول البديلة التي تم إنشاؤها، يتم الاختيار مع مراعاة الأفكار الموثقة في مرحلة اقتراح الحلول البديلة. تتبع الحلول المختارة المعايير التالية:

١. تحتوي على نقاط إيجابية أكثر ونقاط سلبية أقل.

٢. تعتمد على العديد من العوامل والآراء المحتملة.

٣. تبدو كحل جيد مقارنة بالحلول الأخرى.

٤. تفي بالمتطلبات اللازمة لحل المشكلة.

المرحلة ٥: تنفيذ الأنشطة (خطوات التنفيذ)

تخطيط الطريقة لتنفيذ الحل المختار مثل الجدول الزمني، توفر المواد، المكونات، الأدوات وإنشاء النموذج الأولي.

المرحلة ٦: التقييم *Evaluation*

تحدث مرحلة التقييم في نهاية عملية الأنشطة، وتهدف إلى انعكاس الأنشطة اللاحقة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

٥. مبادئ نموذج التعلم القائم على المشروع (PjBL)

وفقًا لفاتوروهمان (٢٠١٦: ١٢١–١٢٢)، فإن المبادئ التي تقوم عليها التعلم القائم على المشروع هي كالتالي:

١. يتمحور التعلم حول المتعلمين من خلال إشراكهم في مهام واقعية تهدف إلى إثراء التعلم.

٢. تركز مهام المشروع على الأنشطة البحثية المستندة إلى موضوع أو محور محدد في العملية التعليمية.

٣. يتم إجراء التحقيقات أو التجارب بشكل أصيل، مما يؤدي إلى إنتاج منتجات ملموسة تم تحليلها وتطويرها بناءً على الموضوع أو المحور الذي تم تحديده في شكل منتج (تقرير أو عمل فني).

٤. المنهج الدراسي: يختلف (PjBL) عن المنهج التقليدي لأنه يتطلب استراتيجية مستهدفة حيث يكون المشروع هو المحور الأساسي.

٥. المسؤولية: يركز (PjBL) على مسؤولية المتعلمين ومساءلتهم أمام أنفسهم ومعلميهم.

٦. الواقعية: تركز أنشطة المتعلمين على أعمال مشابهة للواقع الحقيقي. تدمج هذه الأنشطة المهام الأصيلة وتنتج مواقف مهنية.

٧. التعلم النشط: يثير قضايا تؤدي إلى تساؤلات ورغبة المتعلمين في تحديد الإجابات ذات الصلة، مما يؤدي إلى عملية تعلم ذاتية.

٨. التغذية الراجعة: النقاش والعرض والتقييم للمتعلمين يوفر تغذية راجعة قيمة. هذا يشجع على التعلم القائم على الخبرة.

٩. المهارات العامة: لا يقتصر تطوير (PjBL)على المهارات الأساسية والمعرفة فقط، ولكنه يؤثر أيضًا بشكل كبير على المهارات الأساسية مثل حل المشكلات، والعمل الجماعي، وإدارة الذات.

١٠. السؤال الدافع: يركز (PjBL) على أسئلة أو مشكلات تحفز المتعلمين على حلها باستخدام المفاهيم والمبادئ والمعرفة المناسبة.

١١. التحقيق البناء: بما أن (PjBL) هو المحور، يجب أن يتناسب المشروع مع مستوى معرفة المتعلمين.

١٢. الاستقلالية: يجعل المشروع الأنشطة التي يقوم بها المتعلمون ذات أهمية. يصف بلومنفيلد نموذج التعلم القائم على المشروع بأنه يركز على عملية طويلة الأمد نسبيًا، ووحدة تعلم هادفة.

بناءً على الشرح أعلاه، يمكن الاستنتاج أن مبدأ نموذج التعلم القائم على المشروع (PjBL) يتمثل في التأكيد على أن التعلم يجب أن يتمحور حول المتعلمين. وذلك لأن هذا النموذج التعليمي يستخدم مشكلات قد تواجهها في الحياة الواقعية، والتي تم تحديد موضوعاتها ومحاورها مسبقًا. ثم يتم إجراء تجارب أو أبحاث بهدف إنتاج منتج ملموس يتناسب مع قدرات المتعلم، مما يمكن المتعلمين من حل المشكلات باستخدام المفاهيم والمبادئ والمعرفة المناسبة، وبالتالي يجعل التعلم أكثر معنى.[١٢]

و. فوائد نموذج التعلم القائم على المشروع (PjBL)

وفقًا فتوروحمان (٢٠١٦)، فإن فوائد التعلم القائم على المشروع هي[١٣]:

[12] Fathurrahman, M., *Model-Model Pembelajaran Inovatif Cara Lain Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan. Aksara Media.* (Malang: Aksara Media, 2015).
[13] Fathurrahman, M.Hlm 155

١. كتساب المعرفة والمهارات الجديدة في التعلم.

٢. تحسين قدرة المتعلمين على حل المشكلات.

٣. جعل المتعلمين أكثر نشاطًا في حل المشكلات المعقدة بنتائج ملموسة على شكل منتجات أو خدمات.

٤. تطوير وتحسين مهارات المتعلمين في إدارة المصادر/المواد/الأدوات لإتمام المهام.

٥. تعزيز التعاون بين المتعلمين خاصة في PjBL الذي يعتمد على العمل الجماعي.

٦. يقوم المتعلمون باتخاذ القرارات ووضع إطار عمل.

٧. توجد مشكلات لم يتم تحديد حلها مسبقًا.

٨. يقوم المتعلمون بتصميم عملية للحصول على النتائج.

٩. يكون المتعلمون مسؤولين عن جمع وإدارة المعلومات التي تم جمعها.

١٠. يقوم المتعلمون بتقييم مستمر.

١١. يراجع المتعلمون بانتظام ما قاموا بعمله.

١٢. تكون النتيجة النهائية عبارة عن منتج يتم تقييم جودته.

١٣. يوفر الفصل جوًا من التسامح مع الأخطاء والتغييرات.

بناءً على رأي الخبراء المذكور أعلاه، يمكن استنتاج أن نموذج التعلم القائم على المشروع له فوائد عديدة، منها جعل المتعلمين أكثر نشاطًا في حل المشكلات، مما يؤدي إلى

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

اكتسابهم معرفة ومهارات جديدة، ويعزز التعاون أو العمل الجماعي، ويوفر فرصة للطلاب لتنظيم المشروع. يتم تنظيم المشروع من خلال قيام المتعلمين بوضع إطار عمل لحل المشكلة التي تم تحديدها . ثم يتعين على المتعلمين تصميم عملية العمل من البحث عن المعلومات وإدارتها، إلى تنفيذ المشروع، وحتى تقييم نتائج العمل.

ز. مزايا وحدود التعلم القائم على المشروع

بالمقارنة مع النماذج الأخرى، فإن التعلم القائم على المشاريع (PjBL) قادر على تحسين جودة تعلم الطلاب في مواد معينة وجعل الطلاب قادرين على تطبيق معرفة معينة في سياق معين.[14] يجب أن يكون الطلاب منخرطين معرفيًا في المشروع لفترة معينة. يُعد الانخراط في المهام المعقدة أحد المكونات الأساسية للتعلم لأننا نفترض أن الطلاب سيشعرون بالدافعية لاختبار أفكارهم وتحويلها إلى فهم عند مواجهة مشكلات حقيقية.

(PjBL) يتضمن عملية الاستقصاء ويمكن أن يحفز الطلاب بقوة بسبب وجود المعارض. (PjBL) يمكن أن يعزز الحماس للتعلم بين الطلاب والمعلمين. كما يؤدي إلى ظهور العديد من المهارات (مثل إدارة الوقت، التعاون وحل المشكلات) . يتعلم الطلاب أيضًا التكيف مع مجموعة متنوعة من قدرات الطلاب واحتياجات التعلم.

[14] Doppelt, "Assessment of Project-Based Learning in a MECHATRONICS Context."

ذكر مورسوند[١٥] (١٩٩٧) ووزارة التعليم والثقافة[١٦] بعض مزايا الاستخدام وهي:

١. زيادة التحفيز. يزيد من تحفيز الطلاب على التعلم ويشجعهم على القيام بالأعمال الهامة. يعمل الطلاب بجد ويبذلون جهدًا كبيرًا للتعلم بعمق والبحث عن إجابات لفضولهم وفي إتمام المشاريع.

٢. زيادة القدرة على حل المشكلات. يجعل بيئة التعلم القائمة على المشروع (PjBL) الطلاب أكثر نشاطًا في حل المشكلات المعقدة. لدى الطلاب خيارات للتحقيق في المواضيع المتعلقة بمشاكل العالم الحقيقي، وتبادل الآراء بين المجموعات التي تناقش مواضيع مختلفة، وتقديم المشاريع أو نتائج المناقشات. كما يُطور ذلك مهارات الطلاب العليا.

٣. زيادة التعاون. تتطلب أهمية العمل الجماعي في المشروع من الطلاب تطوير وممارسة مهارات التواصل.

٤. تحسين مهارات البحث في المكتبة. نظرًا لأن التعلم القائم على المشروع (PjBL) يتطلب من الطلاب أن يكونوا قادرين على الحصول على المعلومات بسرعة من خلال مصادر المعلومات، فإنه يمكن أن يحسن مهارات الطلاب في البحث والحصول على المعلومات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

---

[15] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional / Made Wena* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).
[16] "Kemendikbud.Pdf."

٥. زيادة مهارات إدارة الموارد . يوفر للطلاب تجربة في تنظيم المشاريع، تخصيص الوقت، وإدارة الموارد مثل الأدوات والمواد لإكمال المهام. عندما يعمل الطلاب في مجموعات، يتعلمون مهارات التخطيط والتنظيم والتفاوض وإبرام الاتفاقيات حول المهام التي سيتم تنفيذها، ومن سيكون مسؤولاً عن كل مهمة، وكيف سيتم جمع المعلومات وتقديمها .

٦. توفير فرص تعلم للطلاب للتطور وفقًا لظروف العالم الحقيقي.

٧. زيادة القدرة على التفكير. لا تستند تقارير التعلم القائم على المشروع (PjBL) فقط إلى المعلومات المقروءة، ولكنها تشرك الطلاب في تعلم تطوير المشكلات، والبحث عن الإجابات من خلال جمع المعلومات، والتعاون وتطبيق المعرفة المفهومة لحل مشكلات العالم الحقيقي.

٨. جعل بيئة التعلم ممتعة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

بالإضافة إلى مزايا وفوائد التعلم القائم على المشروع (PjBL) التي تم شرحها سابقًا، فإن تنفيذ (PjBL) له أيضًا بعض القيود وهي[١٧]:

١. يتطلب وقتًا طويلًا لحل المشكلات.

٢. يحتاج إلى تكاليف كبيرة.

[17] "Kemendikbud.Pdf."

٣. يشعر العديد من المدرسين بالراحة في الفصول التقليدية، حيث يلعب المدرس الدور الرئيسي في الفصل.

٤. هناك الكثير من المعدات التي يجب توفيرها .

٥. سيواجه الطلاب الذين لديهم ضعف في التجارب وجمع المعلومات صعوبة.

٦. هناك احتمال أن يكون بعض الطلاب غير نشطين في العمل الجماعي.

٧. عندما تكون الموضوعات المقدمة لكل مجموعة مختلفة، قد لا يتمكن الطلاب من فهم الموضوع بشكل كامل.

على الرغم من ذلك، فإن التعلم القائم على المشروع يعد أحد البدائل التي يتم تقديمها في المنهاج لعام ٢٠١٣ . هناك العديد من أنواع المشاريع التي يمكن للمعلمين والطلاب القيام بها . يمكن أن تزيد المشاريع من اهتمام الطلاب بسبب مشاركتهم في حل المشكلات الحقيقية، والعمل معًا في مجموعات، وبناء حلول للمشكلات الواقعية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثاني: تطبيق لعبة التعليم *Wordwall*

أ. مفهوم *Wordwall*

وفقًا لما ذكره ريدوان وسوبريادي، فإن استخدام *Wordwall* في تعليم اللغة ثبت أنه فعال في تحسين مهارات المفردات لدى الطلاب. وقد لاحظوا أن الطلاب الذين يتعلمون باستخدام *Wordwall* يميلون إلى تذكر وفهم الكلمات الجديدة بشكل أسرع نظرًا للطريقة

التفاعلية والممتعة التي يوفرها . وفقًا لما ذكره مفتاح الهدى، فإن *Wordwall* يوفر للمعلمين سهولة في تصميم وسائل تعليمية متنوعة وممتعة. لا يقتصر دور هذه الأداة على تسهيل إنشاء الألعاب التعليمية فحسب، بل يسمح أيضًا للمعلمين بمراقبة تقدم الطلاب في الوقت الفعلي[١٨] .

يُعد *Wordwall* أحد التطبيقات التي يمكن استخدامها لإنشاء وسائل تعليمية تفاعلية. يمكن استخدام هذا التطبيق المستند إلى الويب لإنشاء وسائل تعليمية مثل الاختبارات، والتطابق، وتوصيل الأزواج، والأناجرام، وترتيب الكلمات، والبحث عن الكلمات، والتصنيف، وما إلى ذلك. الأهم من ذلك، يمكن للمستخدمين توفير الوصول إلى الوسائل التي قاموا بإنشائها عبر الإنترنت، وكذلك تنزيلها وطباعتها على الورق. يوفر هذا التطبيق ١٨ قالبًا يمكن الوصول إليها مجانًا، ويمكن للمستخدمين التبديل بين قوالب الأنشطة بسهولة.[١٩] يمكن للمعلمين أيضًا جعل المحتوى الذي ينشئونه كمهام مشروع لدعم أنشطة تعلم اللغة العربية للطلاب.

Wordwall هو وسيلة تعليمية يجب استخدامها وليس فقط عرضها أو مشاهدتها . يمكن تصميم هذه الوسيلة لتعزيز أنشطة التعلم الجماعي ويمكن أن تشرك الطلاب في صنعها وتكون نشطة. يُتوقع أن تساهم وسيلة *Wordwall* في تحسين فهم الطلاب لمفردات اللغة العربية دون الحاجة دائمًا إلى الاعتماد على استخدام القاموس أو معاني الكلمات التي

[18] Huda, M, *Teknologi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2021).
[19] "Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall - SMP Muh 10 Yk.Html," n.d. Diakses pada tanggal 26 Juni 2024.

يقدمها المعلم. كما تكشف أن *Wordwall* يمكن استخدامها لمراقبة تطور قدرات المتعلمين.[٢٠] *Wordwall* هي واحدة من الطرق التي يمكن أن تشجع المتعلمين على ممارسة الأنشطة بدلاً من مجرد قراءة الكتب المرجعية من قبل المعلم.

Wordwall هو تطبيق ويب ممتع. يمكن للمتعلمين الوصول بسهولة إلى *Wordwall* واستخدامه في المنزل عبر الكمبيوتر المحمول وأيضًا هواتفهم الذكية. يتضمن هذا التطبيق تصورات، وأصوات، ورسوم متحركة وألعاب تتضمن تفاعلات قد تجذب انتباههم.

وفقًا لشيريانتو، يمكن استخدام وسيلة *Wordwall* كمصدر للتعلم، ووسيلة للتدريس، وأيضًا كوسيلة للتقييم أو تقويم التعلم للمعلمين والطلاب. في صفحة *Wordwall* مع الوظائف المتاحة فيها، يمكن أن تصبح الاختبارات في الفصل اختبارات أكثر جاذبية وتفاعلية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للمعلمين استخدام *Wordwall* لتحويل التركيز من الدروس. يحتوي *Wordwall* على مجموعة متنوعة من القوالب المتاحة والتي يمكن استخدامها.

وفقًا لشيريانتو[٢١], *Wordwall* الاستخدام يمكن أن تنمي الاهتمام والرغبة في التعلم. في الوقت الحالي، يمكن أن تكون هذه الوسيلة أداة مفيدة جدًا للتعلم عن بُعد. ليس فقط سهلاً ورخيصًا في الاستخدام، ولكن *Wordwall* يحتوي أيضًا على العديد من الخيارات

[20] Wagstaff J M, *Teaching Reading and Writing With Word Wall* (USA: Scholastic, 1999).
[21] Primanita Sholihah Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 9, 2023): 1965–73, https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838.

لتقديم المواد التعليمية والأسئلة. ويمكن للمعلمين استغلال الخيارات الأخرى كوسيلة لتعبئة المواد التي سيتم تقديمها . من خلال الوسائل المسلية والمتنوعة، ستكون دافعًا للمتعلمين ليكونوا أكثر نشاطًا ويزيد من تحفيزهم على التعلم.

وسيلة التعلم *Wordwall* هي وسيلة تعليمية قائمة على التكنولوجيا الرقمية. غالبًا ما يستخدم المعلمون *Wordwall* خلال عملية التعلم عن بُعد . ومع ذلك، يمكن استخدام *Wordwall* أيضًا أثناء التعليم وجهاً لوجه. يحتوي *Wordwall* على العديد من الألعاب المتنوعة، ويمكن للمعلمين تحديد الوسيلة التي تناسب المادة التي سيتم تقديمها .[٢٢]

ب. خصائص وسيلة *Wordwall*

الوسيلة القائمة على *Wordwall* لها خصائص يجب معرفتها، منها:

١. مستوى الصعوبة، يتعلق هذا بالمستوى في كل لعبة. إذا لعب الطلاب لعبة بمستوى عالٍ، فإن مستوى الصعوبة سيكون عاليًا، والعكس صحيح. يمكن للمعلم ضبط هذا المستوى، ويمكن وضعه في نهاية أو بداية اللعبة.

٢. جاذبية ومتعة، يمكن أن تجعل هذه الخاصية الطلاب مهتمين بإكمال كل سؤال مقدم ومساعدتهم في تحقيق الأهداف المطلوبة وفقًا لقدراتهم.

[22] Rosmana et al.

٣. صقل المهارات، قد يفشل الطلاب في إكمال كل لعبة، ولكن يمكنهم إعادة المحاولة، مما يزيد من قدرتهم على حل كل سؤال وتحسين مهاراتهم باستمرار.

٤. يمكن اللعب بها بشكل فردي أو جماعي.

من خلال خصائص الوسيلة القائمة على *Wordwall* المذكورة أعلاه، سيجعل ذلك الطلاب ينسون للحظة أنهم ما زالوا في عملية التعلم. بالتأكيد تجعل هذه الوسيلة الطلاب أكثر اهتمامًا واستمتاعًا بالتعلم، خاصة عندما يقومون بحل التمارين المقدمة. *Wordwall*هو موقع ويب تعليمي يتميز بتفرده من حيث المحتوى والتقييم.[٢٣]

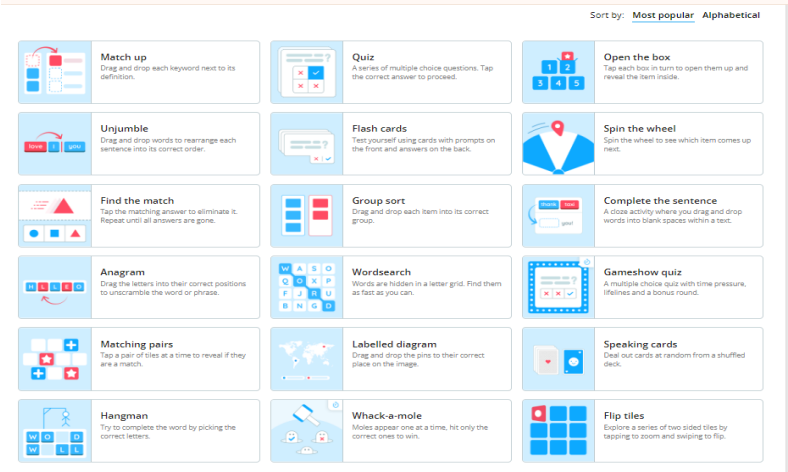
Wordwall يحتوي على العديد من قوالب الألعاب التي تسهل على المعلمين اختيار اللعبة التي سيستخدمونها في تقديم المادة. بالإضافة إلى ذلك، يتضمن *Wordwall* تنوعًا في مستويات الاختبارات، ويمكن للمعلمين معرفة بيانات الدرجات من النتائج التي تم تحقيقها من قبل الطلاب. لذلك، بفضل واجهته السهلة الاستخدام، يمكن للطلاب استخدام *Wordwall* بسهولة. كما يمكن للمعلمين إدخال المواد التعليمية بسهولة ومعرفة نتائج البيانات التي تم معالجتها بواسطة *Wordwall*.

[23] Adinda Desty Dian Utami et al., "Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (June 1, 2022): 6855–65, https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365.

ج. نوع وسائط لعبة *Wordwall*

كما تم شرحه سابقًا، فإن وسائط *Wordwall* تتكون من عدة أنواع من الألعاب.

فيما يلي أنواع *Wordwall*:



الصورة ١,٢

أنواع الألعاب في *Wordwall*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

من الصورة أعلاه، فيما يلي شرح لكل نوع من أنواع الألعاب في *Wordwall*[٢٤] لعبة المطابقة، يجب على الطلاب مطابقة الكلمات الرئيسية عن طريق سحبها إلى جانب تعريفاتها.

١. الاختبار، هي لعبة تحتوي على مجموعة من أسئلة الاختيار من متعدد حيث يجب على الطلاب اختيار الإجابة الصحيحة للانتقال إلى السؤال التالي.

[24] Utami et al.

٢. عجلة الحظ، تطلب هذه اللعبة من الطلاب أن يوضحوا أو يصفوا ما يحصلون عليه من دوران العجلة. تستخدم هذه اللعبة عادة كنشاط أو تمرين حيث يصف الطلاب ويحافظون على المادة المطلوبة من قبل المعلم لأنها لا تحتوي على درجات.

٣. فتح الصندوق، تطلب هذه اللعبة من الطلاب اختيار الإجابة الصحيحة بناءً على الصورة أو السؤال الموجود في الصندوق الذي يختارونه.

٤. العثور على المطابقة، يجب على الطلاب اختيار الإجابة الصحيحة ثم مطابقتها. تختفي الإجابة الصحيحة، ويستمرون على هذا النحو.

٥. تصحيح الجملة، يجب على الطلاب وضع الكلمات لإعادة ترتيب الجملة لتصبح صحيحة.

٦. تصنيف المجموعة، تطلب هذه اللعبة من الطلاب تجميع أو ترتيب الإجابات الصحيحة وفقًا لتصنيفاتها.

٧. المطاردة في المتاهة، يُقدَّم للطلاب سؤال ويجب عليهم العثور على الإجابة داخل المتاهة عن طريق تشغيل حيوانهم وعدم الاصطدام بالأعداء.

٨. عرض مسابقة، هو اختبار يحتوي على أسئلة اختيار من متعدد يجب على الطلاب حله باختيار الإجابة الصحيحة. هذا الاختبار له حد زمني، جولة مكافأة وأرواح.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٩. الزوج المتطابق، يُطلب من الطلاب النقر على زوج من البلاط يحتوي على صورة ثم مطابقة صورة بأخرى عن طريق فتح كل بلاطة واحدة تلو الأخرى.

١٠. الكلمة المفقودة، نشاط يتطلب من الطلاب ملء الكلمة المفقودة في جملة. تم توفير القطع المفقودة، فيجب على الطلاب اختيار الكلمة التي تكمل الجملة.

١١. اللعب بالأحرف، يجب على الطلاب سحب أو نقل الأحرف لتشكيل الكلمة الصحيحة.

١٢. الرسم البياني المعنون، يُطلب من الطلاب وضع دبوس في المكان الصحيح على الصورة.

١٣. بطاقات عشوائية، هي لعبة بطاقات عشوائية تحتوي على صور أو أسئلة يتم توزيعها على الطلاب. تُجرى هذه اللعبة عبر الإنترنت.

١٤. العثور على الفأر، هي لعبة تظهر فيها عدة فئران تحمل كل منها إجابة، ويجب على الطلاب ضرب الفأر الذي يحمل الإجابة الصحيحة.

١٥. تفجير البالونات، يُطلب من الطلاب تفجير البالونات لإسقاط كل كلمة رئيسية على التعريف المناسب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

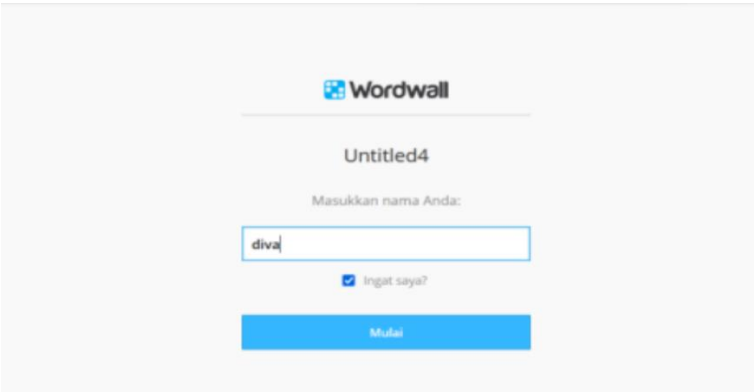
١٦. الطائرة، يجب على الطلاب استخدام اللمس على أجهزتهم الأندرويد أو استخدام لوحة المفاتيح إذا كانوا يستخدمون الحاسوب لتوجيه الطائرة إلى الإجابة الصحيحة.

١٧. الكلمات المتقاطعة، يجب على الطلاب حل الكلمات المتقاطعة باتباع الإرشادات المقدمة.

د. **خطوات استخدام *Wordwall***

يجب أن تعلم أن الوسائط القائمة على *Wordwall* يمكن الوصول إليها عبر أجهزة *Android* أو الحاسوب المحمول/الحاسوب الشخصي وتظهر بشكل مماثل على كليهما . فيما يلي خطوات استخدام *Wordwall*:

١. سيقوم المعلم بمشاركة رابط المهمة مع الطلاب، ثم يفتح الطلاب الرابط ويملؤون هويتهم في الحقل المخصص.

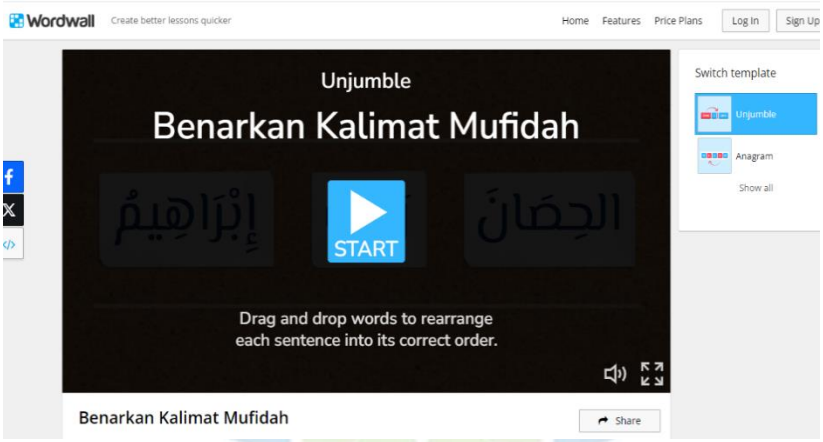


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الصورة ٢,٢

خطوات استخدام *Wordwall*

٢. بعد ذلك، يمكن للطلاب الضغط على زر البدء/ابدأ على الشاشة.



الصورة ٣,٢

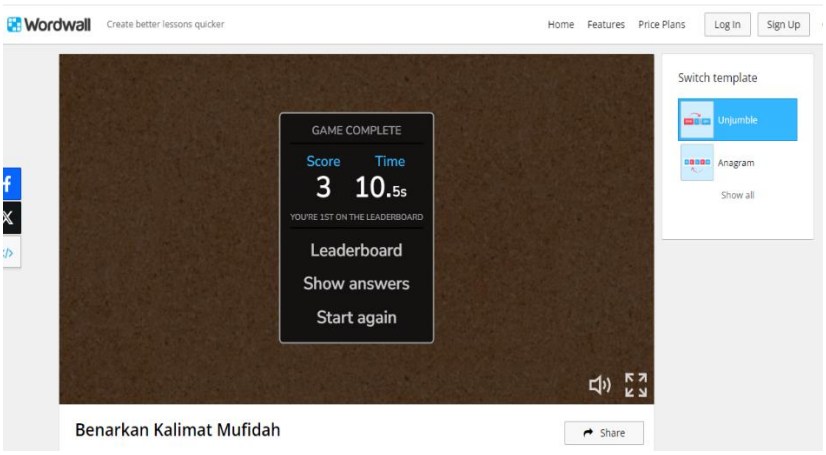
خطوات استخدام *Wordwall*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٣. تبدأ اللعبة، ويجب ملء الإجابات وفقًا للتعليمات/الأسئلة، مع استمرار تشغيل المؤقت (إذا تم تفعيل خاصية المؤقت) .

٤. عند الانتهاء من العمل، يمكن للطلاب رؤية الدرجة التي حصلوا عليها .

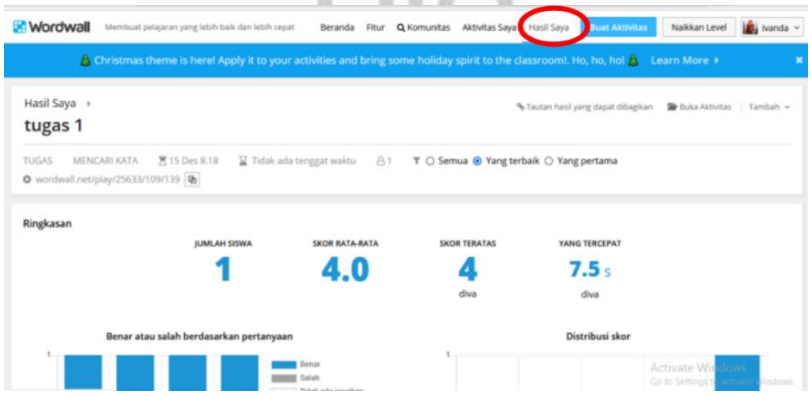
٥. إذا قام المعلم بتفعيل زر الإعادة، فيمكن للطلاب الذين لم يحققوا أداءً جيدًا إعادة المحاولة مرة أخرى.



الصورة ٤,٢

خطوات استخدام *Wordwall*

٦. يمكن للمعلم رؤية الدرجات التي حصل عليها الطلاب في حساب *Wordwall* الخاص به عن طريق الضغط على زر "نتائجي". من هناك يمكن للمعلم رؤية ترتيب درجات الطلاب من الأعلى إلى الأدنى.



الصورة ٥,٢

خطوات استخدام *Wordwall*

الفصل الثالث: المفردات في اللغة العربية

أ. تعريف المفردات في اللغة العربية

وفقًا لقاموس اللغة الإندونيسية الكبير، تعني المفردات (أو كما تعرف في اللغة العربية (المفردات) وفي الإنجليزية *(vocabulary)* مجموعة الكلمات أو خزينة الكلمات التي يعرفها شخص ما أو مجموعة إثنية أخرى، أو هي جزء من لغة معينة. بمعنى آخر، تعريف المفردات في اللغة العربية هو مجموعة الكلمات التي تعرفها وتملكها مجموعة من الأشخاص أو الإثنية باللغة العربية.

من الناحية اللغوية، تعني المفردات "الكلمات". هي مجموعة من الكلمات التي يعرفها شخص ما وتندرج ضمن لغة معينة. تعريف آخر للمفردات هو أنها أداة تُستخدم لتكوين جملة يفهمها الآخرون. في مصطلحات اللغة، تعتبر عنصراً هاماً مقارنة بالعناصر الأخرى. يمكن تقييم مستوى تعليم شخص ما من خلال معرفة عدد المفردات التي يمتلكها. شفهيًا أو كتابيًا، تعتبر المفردات أمراً مهماً يمكن استخدامه كأساس في تقدم الشخص ومهارته في إتقان اللغة العربية.[٢٥]

بينما الكلمة هي وحدة من وحدات اللغة تحتوي على معنى وتتألف من مورفيم واحد أو أكثر. الكلمة هي أصغر وحدة لغوية يمكن أن تقف بمفردها. عادةً ما تتكون

[25] Abdul Hamd, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab,* (Malang: UIN Maliki Press, 2013).

الكلمة من جذر كلمة واحد بدون أو مع بعض اللواحق. يمكن أن يتشكل من دمج الكلمات عبارات أو جمل أو مقاطع. وفقًا لعاصف الدين[٢٦]، تُعتبر المفردات أحد عناصر اللغة التي يجب أن يمتلكها متعلم اللغة الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية. إن معرفة مفردات اللغة العربية بشكل كافٍ يمكن أن يدعم الشخص في التواصل والكتابة بهذه اللغة. وبالتالي، يمكن القول بأن التحدث والكتابة اللذين يمثلان مهارة لغوية لا يمكن أن يكونا إلا بدعم من معرفة وسيطرة على مفردات غنية، ومنتجة، وحديثة.

في تعلم اللغة العربية، هناك عدة مشاكل في تعلم المفردات. يحدث هذا لأن تعلم المفردات يشمل مواضيع معقدة مثل التغيير الاشتقاقي، التغيير التصريفي، الأفعال، المفرد، المثنى، الجمع، التأنيث، التذكير، والمعاني المعجمية والوظيفية.

ب. أهداف تعلم مفردات اللغة العربية

يجب أن نفهم أن التعلم اللغوي، بما في ذلك اللغة العربية، يجب أن يكون وظيفيًا، أي أن تكون اللغة وسيلة للتواصل والتعبير، وليس وحدة للتحليل النحوي التي تميل إلى الفلسفية وغير الواقعية.

١. تقديم المفردات الجديدة للمتعلمين، سواء من خلال مواد القراءة أو فهم المسموع.

[26] Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005).

٢. تدريب المتعلمين على نطق المفردات الجديدة بشكل صحيح وجيد، لأن النطق الصحيح والجيد يقود إلى المهارة في التحدث والقراءة بشكل صحيح وجيد أيضًا .

٣. فهم معنى المفردات، سواء من الناحية الدلالية أو المعجمية (بمفردها) أو عند استخدامها في سياق جملة معينة (المعنى التلميحي والنحوي) .

٤. القدرة على تقدير وتوظيف المفردات في التعبير الشفوي والكتابي بما يتناسب مع سياقها الصحيح.

في تعليم المفردات، يجب على المعلم إعداد المفردات المناسبة للمتعلمين. لذا، يجب على المعلم الالتزام بالمبادئ والمعايير الواضحة. ومن المبادئ التي يجب اتباعها عند اختيار المفردات التي سيُعلَّم للمتعلمين في اللغة الأجنبية هي:

١.التواتر يعني اختيار المفردات التي تُستخدم بشكل متكرر.

٢. التوازن يعني اختيار المفردات التي تُستخدم على نطاق واسع في الدول العربية، أي ليست فقط في بعض الدول العربية.

٣. التوفر يعني اختيار كلمات معينة لها معنى محدد، أي الكلمات المستخدمة في مجالات معينة.

٤. الألفة يعني اختيار الكلمات المألوفة والمعروفة وتجنب الكلمات التي نادراً ما يُسمع استخدامها . على سبيل المثال، كلمة شمس أكثر ألفة من كلمة ضوء على الرغم من أن المعنى مشابه.

٥. الشمول يعني اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مختلف المجالات وليس مقتصرة على مجالات معينة. على سبيل المثال، كلمة (بيت) تُفضل أكثر من (منزل) لأن استخدامها أكثر شيوعًا .

٦. الأهمية يعني اختيار الكلمات التي تكون ضرورية ومفيدة للمتعلمين أكثر من الكلمات التي قد تكون نادرة الاستخدام.

ج. تعليم مفردات اللغة العربية

وفقًا *Woolfolk* (١٩٨٠) في كتاب علم النفس التربوي للمعلمين، يُنظر إلى التعلم على أنه تغيير داخلي يحدث للشخص من خلال تكوين روابط جديدة أو كإمكانات قادرة على إنتاج استجابات جديدة. [٢٧]

في تعليم المفردات، من الأفضل أن يبدأ بالمفردات الأساسية التي لا تتغير بسهولة، مثل مصطلحات القرابة، أسماء أجزاء الجسم، الضمائر، الأفعال الأساسية، والمفردات الأخرى التي يسهل تعلمها . يمكن استخدام طرق مختلفة في تعليم المفردات، منها الطريقة

[27] Woolfolk, Anita E, *Educational Psychology for Teacher* (Boston: Pearson Education Inc., 1980).

المباشرة، طريقة التقليد والحفظ، طريقة التوجه الشفهي، طريقة القراءة، طريقة الترجمة النحوية، طريقة استخدام بطاقات الصور والوسائل التعليمية، والتعليم من خلال الأغاني أو الغناء بالعربية. تشمل التقنيات التي يمكن استخدامها تقنيات ألعاب اللغة المختلفة، مثل المقارنة، مراعاة ترتيب الحروف، استخدام القاموس، وغيرها .

يفسر أفندي في كتابه بشكل أكثر تفصيلاً مراحل وتقنيات تعليم المفردات أو تجربة المتعلم في التعرف على معاني الكلمات واكتسابها على النحو التالي:

١. الاستماع إلى الكلمة. هذه هي المرحلة الأولى التي تُعطى فيها الفرصة للطلاب للاستماع إلى الكلمة التي ينطقها المعلم أو وسائل الإعلام الأخرى، سواء كانت بمفردها أو داخل جملة. إذا كان الطالب قد أتقن بالفعل العنصر الصوتي للكلمة، فسوف يكون قادرًا على الاستماع بشكل صحيح.

٢. نطق الكلمة. في هذه المرحلة، يمنح المعلم الطلاب الفرصة لنطق الكلمة التي سمعوها . نطق الكلمة الجديدة سيساعد الطلاب على تذكرها لفترة أطول.

٣. اكتساب معنى الكلمة. في هذه المرحلة، يجب على المعلم تجنب الترجمة عند إعطاء معنى الكلمة للطلاب، لأنه إذا تم ذلك فلن يحدث التواصل المباشر في اللغة التي يتم تعلمها، بينما سيتم نسيان معنى الكلمة بسرعة من قبل الطلاب. هناك عدة تقنيات يمكن للمعلم استخدامها لتجنب الترجمة في الحصول على معنى كلمة

ما، مثل تقديم سياق الجملة، تعريف بسيط، استخدام الصور/الفوتوغرافيا، المرادفات (المُرادِف)، الأضداد (الضِدّ)، إظهار الشيء الأصلي أو نسخه، أداء حركات الجسم، والترجمة كخيار أخير عندما تكون الكلمة صعبة الفهم حقًا للطلاب.

٤. قراءة الكلمة. بعد اجتياز مراحل الاستماع، النطق، وفهم معنى الكلمات (المفردات) الجديدة، يكتبها المعلم على السبورة. ثم يُعطى الطلاب الفرصة لقراءة الكلمة بصوت عالٍ.

٥. كتابة الكلمة. سيكون إتقان الطلاب للمفردات مفيدًا للغاية عندما يُطلب منهم كتابة الكلمات التي تعلموها حديثًا (الاستماع، النطق، الفهم، القراءة) نظرًا لأن خصائص الكلمة لا تزال جديدة في ذاكرة الطلاب.

٦. تكوين جملة. المرحلة الأخيرة من نشاط تعلم المفردات هي استخدام الكلمات الجديدة في جملة كاملة، سواء شفهيًا أو كتابيًا. يجب أن يكون المعلم مبدعًا في إعطاء أمثلة على جمل متنوعة ويطلب من الطلاب تقليدها.

إن الإجراء أو الخطوات المذكورة أعلاه في تعلم المفردات يمكن أن تكون مرجعًا للمعلمين في تعليم اللغات الأجنبية، وخاصة اللغة العربية، على الرغم من أنه ليس من الضروري أن يتم تقديم جميع الكلمات الجديدة باستخدام هذه الإجراءات والخطوات. يجب أيضًا مراعاة

عامل تخصيص الوقت في هذا الأمر. لذلك، من الضروري اختيار الكلمات التي تُعتبر صعبة أو الكلمات التي لا يمكن فهمها بشكل جيد وكامل إلا إذا تم وضعها في سياق الخطاب المناسب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG