الباب الأول
المقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية لغة عالمية ذات مكانة رفيعة في مجالات التعليم والدين والثقافة، ولا سيما عند المسلمين. فهي لغة الوحي، إذ نزل بها القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف، مما يجعل تعلمها في المدارس أمراً أساسياً لتنمية المهارات الدينية وتمكين الطلاب من الوصول إلى مصادر المعرفة. ومع ذلك، يواجه كثير من الطلاب صعوبات في تعلّمها، خصوصًا في إتقان المفردات، إذ يرونها قديمة ومملّة بسبب كثرة تفاعلهم بالترفيه الرقمي. كما أن اعتماد طرق التدريس التقليدية، كالمحاضرات والحفظ فقط، يقلّل من دافعية الطلاب وحبهم للتعلّم، وينعكس سلبًا على فهمهم للمفردات والنصوص العربية.

ويواجه تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية تحديات متعددة، حيث لا يزال كثير من الطلاب يعانون من صعوبة في حفظ المفردات، والأصعب من ذلك هو توظيفها في تراكيب الجمل. وقد ظهر هذا بوضوح في المدرسة الثانوية الإسلامية الشافعية، وهي المدرسة التي أُجريت فيها هذه الدراسة؛ إذ أظهرت الملاحظات الأولية والمناقشات مع المعلمين أن الطلبة غالبًا ما يشعرون بالملل من أساليب تعليم المفردات التقليدية، مثل الحفظ والتدريبات الكتابية.

ومن جهة أخرى، فإن هؤلاء الطلبة على صلة وثيقة بعالم الألعاب الرقمية، وخاصة الألعاب التفاعلية عبر الإنترنت. ويُعَد روبلوكس (*Roblox*) من أكثر التطبيق شيوعاً بينهم، حيث لا يقتصر الأمر على اللعب فحسب، بل إن بعضهم يشارك في صناعة المحتوى داخل اللعبة. ومن هنا جاءت الفكرة: ماذا لو استُخدم روبلوكس ليس للترفيه فقط بل كوسيلة تعليمية لتعلم اللغة العربية؟

إن اختيار روبلوكس كوسيلة تعليمية ليس أمراً عشوائياً، بل له مبررات علمية وتربوية. فهذه الوسيلة تسمح بإنشاء بيئات تعليمية افتراضية تفاعلية، فيمكن تجمع بين الترفيه والتعليم في آن واحد. كما أنها تمكن الطلبة من المرور بخطوات متدرجة: من التعرف على المفردات، وفهمها في سياقها، وصولاً إلى توظيفها في تراكيب نحوية صحيحة.

هذا التوجه ينسجم مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين، الذي يركز على دمج التكنولوجيا والمهارات الرقمية والتعلم القائم على الخبرة المباشرة. فإذا كان الطلبة يقضون وقتاً طويلاً في روبلوكس خارج الفصل الدراسي، فإن إدخاله في البيئة التعليمية قد يُزيد دافعيتهم، ويربطهم عاطفياً بالمادة، ويزيد من قدرتهم على إتقان المفردات العربية وتوظيفها في الكلام والكتابة .

أشار (Sa'adah & Setyabudi, 2024) إلى المفردات بأنها مجموعة الكلمات التي تُستَعمل في بناء الجمل والتعبير عن المعاني. ويُعَد تعلم المفردات أساسًا مهمًّا لدعم النجاح في اكتساب المهارات اللغوية، إذ تمثل المفردات رأس المال الأول للطلبة في تعلم اللغة العربية .وكلما قلَّ ما يتقنه الطالب من مفردات، ازدادت صعوبة فهمه للنصوص والمواد الدراسية. وللتغلب على هذه الصعوبات، من الضروري أن يستخدم المعلمون أساليب تعليمية مناسبة تشجّع الطلبة على التعلّم بطريقة ممتعة وغير مملة.

وأصبحت التكنولوجيا وسيلةً فعالةً لتحسين تعلم اللغة العربية وتطويره. فقد أتاح التعلم القائم على التكنولوجيا قدراً كبيراً من الراحة والمرونة للمتعلمين، إذ يمكنهم من متابعة دروسهم والمشاركة في أنشطة التعلم في أي زمان ومكان. ومع ذلك، ما تزال هناك تحدياتٌ في توظيف هذه الوسائل الحديثة توظيفاً كاملاً يضمن الاستفادة في تعليم اللغة العربية (Rani et al., 2023).

رأى Han, J وزملاؤه في روبلوكس بأنه أكبر وسيلة لألعاب متعددة اللاعبين في العالم، حيث تتيح للاعبين إنشاء ألعاب افتراضية على شكل عالم مفتوح. تضم هذه الوسيلة

عوالم خيالية، ومجتمعات ترفيهية، ومحتوى من إنتاج المستخدمين أنفسهم. كما توفر بيئة قابلة للبرمجة تمكن كل مستخدم من تصميم عالمه الخاص وفقًا لرغبته، وبذلك يمكنهم بناء ألعاب وتجارِب تفاعلية تناسب احتياجاتهم. وقد أنشأ مئات الآلاف من المستخدمين بالفعل عوالم وألعابًا متنوعة على روبلوكس. ويتفاعل اللاعبون فيها اجتماعيًا ويلعبون معًا، ويتبادلون يوميًا ما يقرب من ستين مليار رسالة، كما يمكنهم اللقاء، والتواصل، وبناء شبكات اجتماعية داخل بيئة ثلاثية الأبعاد. وتمتاز روبلوكس بثماني خصائص رئيسية لعالم الميتافيرس (*Metaverse*): الهوية، والصداقة، والتفاعل الغامر، وإمكانية الوصول من أي مكان، وسهولة الاستخدام، وتنوع المحتوى، والاقتصاد، والحماية؛ وهي الخصائص التي تجذب فئة الشباب بشكل خاص (Han et al., 2023).

وأظهرت أن الأطفال الذين يستخدمون منصة *Roblox* في أنشطتهم الترفيهية يتميَّزون بارتفاع مستوى التفاعل الاجتماعي وتحسُّن مهارات التواصل والتعاون من خلال المشاركة في الأنشطة الجماعية داخل بيئة اللعب الرقمية، مقارنةً بأقرانهم الذين لا يستخدمون هذه المنصة. وعند توظيف روبلوكس كوسيلة تعليمية، لا يقتصر الأمر على جعل التعلُّم ممتعًا فحسب، بل يُسهم أيضًا في إشراك الطلبة في أنشطة تعزِز مهاراتهم الاجتماعية وتساعدهم على التفاعل الإيجابي مع الآخرين (Fatimah Azzahra et al., 2025).

أظهرت دراسات متعددة فعالية التعلم القائم على الألعاب الرقمية *(GBL)* في دعم الجوانب الاجتماعية والتفاعلية لدى المتعلمين، لا سيما عند الأطفال. وفي هذا الإطار، بيّنت مراجعة أدبية أن منصة *Roblox* لا تُستخدم بوصفها وسيلة ترفيهية فحسب، بل تمثل بيئة افتراضية تفاعلية تتيح فرصًا واسعة للتواصل الاجتماعي والتعاون الإبداعي بين المستخدمين، من خلال الأنشطة المشتركة وبناء العوالم الرقمية والتفاعل المستمر داخل المجتمع الافتراضي (Wulandari et al., 2025).

كما أظهرت دراسة نوعية أن منصة *Roblox* تُعدّ بيئة رقمية اجتماعية تُمكّن المتعلمين، خاصة الأطفال، من ممارسة التواصل والتفاعل اللغوي من خلال أنشطة اللعب والعمل الجماعي داخل العالم الافتراضي، الأمر الذي يساعدهم على استخدام اللغة بشكل طبيعي في مواقف غير رسمية (Darmayunita et al., 2025). وتؤيد ذلك نتائج دراسة كمية أخرى بيّنت وجود علاقة إيجابية بين استخدام لعبة *Roblox* وتنمية بعض الجوانب الاجتماعية لدى المتعلمين، مثل التفاعل مع الأقران والتعاون أثناء اللعب، مما يدل على قدرة الألعاب الرقمية التفاعلية على توفير بيئة تعلّم مشوّقة وداعمة لممارسة اللغة (Kahayani et al., 2025).

ولقد اختار الباحث "روبلوكس" كوسيلة تعليمية في هذا البحث لعدة اعتبارات تربوية وعملية. أولًا، لأن الطلبة في هذا العصر يعيشون في بيئة رقمية ويقضون وقتًا طويلًا في استخدام الألعاب الإلكترونية، مما يجعل توظيفها في التعليم أكثر قربًا من اهتماماتهم. ثانيًا، تتميز روبلوكس بكونها منصة تفاعلية تسمح بإنشاء محتوى تعليمي مخصص، وتُوفر بيئة افتراضية تشجع على التعاون والمشاركة بين الطلبة. ثالثًا، أظهرت الدراسات السابقة أن التعلم القائم على الألعاب يزيد من دافعية المتعلمين ويجعل عملية اكتساب المفردات أكثر متعة وفاعلية.

فمن البحوث السابقة، أراد الباحث بأن يكشف عن الاشتباه والاختلاف بين البحوث السابق والبحث العلمي الذي سيبحث الباحث، من جانب الاشتباه هو التركيز على تحسين إتقان المفردات العربية لدى الطلبة بوصفها عنصراً أساسياً لاكتساب المهارات اللغوية الأخرى، وتوظيف الوسائل التعليمية الحديثة لجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتحفيزاً، مثل الألعاب التعليمية أو الوسائل المتعددة، والسعي إلى رفع دافعية الطلبة من خلال دمج عناصر التفاعل والمرح في العملية التعليمية، وتختلف هذه الدراسة عن الدراسات السابقة بأنها لا تكتفي بتطوير الوسيلة التعليمية نظريًا بل تطبقها عمليًا على عينة من

الطلبة في بيئة صفية حقيقية، تركز على الجمع بين إتقان المفردات واستخدامها في التراكيب اللغوية، بينما ركزت أغلب الدراسات السابقة على المفردات فقط أو على جانب واحد من المهارات اللغوية، تستخدم وسيلة روبلوكس التي تتيح التفاعل الجماعي، بخلاف الوسائل التقليدية مثل البطاقات التعليمية أو الفيديوهات، تعتمد المنهج النوعي الذي يحلل تجارب الطلبة وانطباعاتهم بشكل مفصل، ويستخلص توصيات عملية لتطوير الوسيلة وتحسين استخدامها.

فنرى من البحوث السابقة أن حداثة البحث العلمي عند الباحث هي وسيلة اللعبة الشهيرة بين طلبة المرحلة الثانوية. يقدم هذا البحث إطارًا جديدًا لدمج المفردات والتراكيب اللغوية في أنشطة تعليمية ممتعة وتفاعلية، باللغة العربية الفصحى، مما يزيد من ارتباط الطلبة بالمحتوى اللغوي. كما أن البحث يستخدم نموذج *Four-D* بشكل منهجي لتصميم وتطوير اللعبة، ويقيم أثرها من خلال الملاحظة والمقابلة والتحليل النوعي، وهذا ما لم تتطرق إليه الدراسات السابقة بالعمق نفسه.

وزيادة أن المدرسة من أهم الأماكن التي تساعد في تعليم الطلبة وتوجيههم، وخاصة الذين قد يتأثرون بالأفكار أو السلوكيات الخاطئة، فمن المهم أن يعمل مدير المدرسة والمعلمون والمرشدون الاجتماعيون والنفسيون معًا، وأن تكون الدروس والأنشطة المدرسية جزءًا من حل المشكلات التي يواجهها الطلبة في أفكارهم وسلوكهم ونفس يتهم وعلاقاتهم. وطلبة المرحلة الثانوية هم أكثر الطلبة حاجة إلى هذا الاهتمام، لأنهم يم رون بمرحلة عمرية تتغير فيها أجسامهم وعقولهم وطريقة تفكيرهم (علي, ٢٠١٨). كما أنهم يحبون التحدي واللعب أثناء التعلم، ويسهل أن ينشغلوا بأشياء لا تفيد في الدراسة، ولهذا من المهم استخدام وسائل تعليمية قريبة من اهتماماتهم مثل الألعاب التعليمية. وعندما يشعر الطلبة بالمتعة والتحدي والارتباط بما يتعلمونه، تزداد رغبتهم في الدراسة ويؤثر ذلك

في نتائجهم، ومنها قدرتهم على تعلم مفردات اللغة العربية وتراكيبها، كما فعل الباحث باستخدام وسيلة روبلوكس في التعليم.

ونظرًا لأهمية الدور الذي تلعبه الوسائل التعليمية المبتكرة والمتوافقة مع معطيات العصر، فأراد الباحث أن يبحث البحث العلمي تحت الموضوع "تطوير وسيلة اللعبة روبلوكس لترقية فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الشافعية ٢ . (البحث التطويري)"

ب. تركيز البحث وفرعيته

يركز هذا البحث بعد ذكر خلفية البحث على دراسة تطوير وسيلة اللعبة بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية الثانية، وأما فرعيته مذكورًا كما يلي :

١. تعريف احتياجات الطلبة في تعلم مفردات العربية، والكشف عن الصعوبات التي يواجهونها في الحفظ والتوظيف داخل الجمل.
٢. تصميم لعبة تفاعلية على وسيلة روبلوكس تتضمن مراحل تدريجية لتعليم المفردات والتراكيب ووضع مخطط تعليمي .
٣. تطوير النموذج الأولي ل لعبة، وتجريبه على عينة محدودة، ثم إدخال التعديلات بناءً على ملاحظات الخبراء والطلبة .
٤. نشر الوسيلة التعليمية في الفصل، وقياس أثرها على دافعية الطلبة ومستوى إتقانهم للمفردات .

وبما أن هذا البحث يقوم على المنهج النوعي، فإنه يركز على العملية التعليمية نفسها؛ فيتابع كيف يتفاعل الطلبة مع اللعبة، وكيف يتعرفون على المفردات الجديدة، وكيف يستخدمونها في الجمل والتراكيب اللغوية. فلا يعتمد هذا البحث على الأسلوب الكمي القائم على الأرقام والإحصاءات.

ج. تنظيم المشكلة وأسئلة البحث

من خلال الملاحظة في الصف والمقابلات مع معلمي اللغة العربية، وجد الباحث أن كثيرًا من طلبة المرحلة الثانوية في المدرسة الثانوية الإسلامية الشافعية ٢٠ يواجهون صعوبة في فهم وحفظ المفردات العربية، وهذا يجعلهم يخطئون عند التحدث أو الكتابة ويضعف قدرتهم على فهم النصوص. ويرجع ذلك إلى أن طريقة التعليم غالبًا تعتمد على الحفظ والتكرار فقط دون أن تجعل الطالب يشارك أو يتفاعل مع الكلمات في مواقف واقعية. في الوقت نفسه، يحب الطلبة اللعب بالألعاب الإلكترونية، خاصة الألعاب التي فيها تحديات ومكافآت ورسوم جذابة ،وهذا يمكن أن يكون فرصة لجعل التعلم أكثر متعة

وبعد ذكر تركيز البحث وفرعيته، يكون تنظيم المشكلة من هذا البحث هو كيف تطوير وسيلة اللعبة بمنصة روبلوكس لتعليم فهم المفردات العربية لطلبة المدرسة الثانوية الشافعية الإسلامية ال ثانية؟ لذلك يمكن تنظيم المشكلة في نقاط واضحة، ومع ذلك ظهرت أسئلة البحث التالية:

١. كيف تُعرَف احتياجات الطلبة عن المشكلات المرتبطة بإتقان المفردات العربية وتوظيفها يكون مكشوفًا؟
٢. كيف يُصمَّم نموذج لعبة تعليمية على روبلوكس بحيث يناسب أهداف تعليم المفردات والتراكيب؟
٣. كيف تُطَور اللعبة وتعديلها بعد مراجعة الخبراء والتجريب الأولي؟ ما شعور الطلبة أثناء استخدام اللعبة (مثل المتعة، الحماس، التحدي)؟
٤. كيف تُنشَر اللعبة التعليمية في الصف يؤثر على دافعية الطلبة ومستوى إتقانهم للمفردات والتراكيب؟

هذا الترتيب يساعد على فهم المشكلة بشكل بسيط ويجعل أسئلة البحث واضحة حتى يسهل الإجابة عليها في نهاية البحث.

د. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى دراسة لعبة تعليمية تفاعلية تستخدم وسيلة اللعبة روبلوكس على تعزيز فهم المفردات العربية واستخدامها بشكل صحيح في الجمل لدى طلبة المرحلة الثانوية، وذلك من خلال اتباع منهج نوعي. ويرتكز هذا الهدف العام على الأهداف التفصيلية التالية:

١. لتعريف المشكلات والاحتياجات التعليمية لطلبة المرحلة الثانوية في مجال المفردات العربية والتراكيب.

٢. لدراية تصميم وسيلة تعليمية تفاعلية على وسيلة روبلوكس تراعي خصائص الطلبة وتستجيب لأهداف تعلم المفردات.

٣. لفهم تطوير النموذج الأولى للعبة التعليمية وإنتاج نسخة صالحة للاستخدام بعد مراجعة الخبراء والتجريب المحدود.

٤. لإدراك نشر الوسيلة التعليمية وتطبيقها في الصف، ثم قياس أثرها على مستوى الطلبة في إتقان المفردات واستخدامها في التراكيب.

هـ. أهمية البحث فوائدها

تتضح أهمية هذا البحث من جوانب نظرية وتطبيقية وتربوية على النحو الآتي:

١. الجانب النظري :

يسهم في إثراء الدراسات المتعلقة باستخدام التكنولوجيا في تعليم المفردات وبنائها داخل التراكيب. كما يقدم أساسًا لفهم الصلة بين الألعاب التعليمية على وسيلة روبلوكس وتعلم المفردات العربية لدى طلبة المرحلة الثانوية .

٢. الجانب التطبيقي:

يعين معلمي اللغة العربية على استخدام وسائل تعليمية تفاعلية تناسب ميول الطلبة وتشجعهم على المشاركة. كما يوفر نموذجًا عمليًا لتصميم أنشطة تعلم المفردات من خلال الألعاب الإلكترونية باللغة العربية.

من المتوقع أن يقدم هذا البحث فوائد لعدة أطراف، منها:

١. الفوائد النظرية

يسهم البحث في إثراء المراجع العلمية المتعلقة بتطبيق التعليم القائم على الألعاب في ميدان تعليم اللغة العربية، وخاصة في مجال تنمية المفردات وتوظيفها داخل التراكيب. كما يقدم أساسًا يمكن أن يُبنى عليه في دراسات لاحقة تهدف إلى استكشاف طرائق مبتكرة في دمج التكنولوجيا الرقمية والألعاب التفاعلية ضمن مناهج تعليم اللغة

٢. الفوائد التطبيقية

وأما من فوائده التطبيقية هي:

أ) للطلبة: يساعد على زيادة دافعيتهم نحو تعلم اللغة العربية، ويمنحهم وسيلة ممتعة ومبتكرة لاكتساب المفردات وتوظيفها في تراكيب صحيحة.

ب) للمعلمين: يوفر أداة تعليمية تفاعلية يمكن الاستفادة منها في تحسين طرق تدريس المفردات داخل الصف، ويقدم أنشطة جاهزة قابلة للتطبيق والتطوير.

ج) للمدرسة : يسهم في إدخال أساليب تعليمية حديثة ضمن العملية التربوية، بما يتماشى مع التوجهات نحو التعليم الرقمي، ويعزز سمعة المدرسة كبيئة تعليمية مبتكرة.

د) للباحثين: يفتح آفاقاً جديدة لدراسات لاحقة حول توظيف الألعاب التفاعلية والأدوات الرقمية في تعليم اللغة العربية، ويقدم نموذجاً يمكن البناء عليه وتطويره.