

## اثر استخدام قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية

د. حنان حسن علي خليل

### ملخص البحث

تعتبر اللغة جوهر التفكير لأن التفكير عملية ذهنية لا يمكن أن تتم بدون استخدام الألفاظ الدالة على المعاني. واللغة وسيلة لاستيعاب فكر الأمة وثقافتها وحضارتها وهي وسيلة اتصال بين الشعوب فهي كلام مصطلح عليه بين كل قوم فلا يستطيع المرء أن يستخدمها إلا إذا فهم معانيها ودلالاتها وبالتالي عليه دراسة مفردات اللغة الصوتية والكتابية ومعانيها، حتى يستطيع التعبير عما يدور في خلد. وقد أثبتت اللغة العربية جدارتها على مر العصور، ونجحت في أن تكون أداة فعالة لنقل المعرفة،، ويتبع الاستماع من العوامل المهمة في عملية الاتصال، وقد برزت أهميته في مواضع كثيرة في القرآن الكريم حيث اهتمت آياته بحاسة السمع عن غيرها من الحواس، وجعلتها الأولى بين قوي الإدراك والفهم التي اودعها الله في الانسان، والاستماع لا يعد فقط بمثابة الاساس للعملية التعليمية، بل انه ايضا عامل اساسي في عملية اكتساب اللغة نظرا لانها وسيلة لاستكشاف قواعد الصوتيات الوظيفية وقواعد النحو وعلاقات المعنى وتداوله، إلا أن توظيف معطيات التقنية في تعليم مهارات الاستماع لم يتجاوز استخدام التقنيات التعليمية والاتصالية بوصفها وسائل مساعدة، أو معينة لذا من وجهة نظر الباحثة، فإن العملية التعليمية لتدريس مادة الاستماع للغة العربية لا تتحقق الا عن طريق الدمج العضوي بين توظيف التقنيات الحديثه وبرامج الكمبيوتر وبين اتاحة فرص للمتعلم للتفاعل مع هذه القصص، وتعتبر قصص المحاكاة من أهم استخدامات الكمبيوتر باعتبارها تقليد محكم لمواقف موجودة في الواقع، حيث ترمج هذه المواقف داخل الكمبيوتر بدقة لتعبر عن العلاقات المتبادلة بين عناصر ومكونات هذه المواقف، وتعامل المتعلم مع هذا الواقع التمثيلي الجديد بالمعالجة والتعديل ويصبح الكمبيوتر بيئة تجريبية تسمح له بالتفاعل والاختيار بدقة وبدون خوف أو قلق في جو من المتعة والسعادة، مما يثير رغبة المتعلم في التعلم ويدفعه إلى مزيد من التجريب واكتشاف القيم التي يناب عليها و يكتسبها وتصبح نمط من أنماط سلوكه، وعليه تحاول الدراسة الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما اثر استخدام قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية ؟

وقد تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي للتعرف علي فاعلية قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية، وذلك باختيار عينة من طلاب الفصل الاول الاعدادي بإدارة المنصورة التعليمية بمصر، وتقسيمهم إلى مجموعتين؛ مجموعة تجريبية تدرس مهارات الاستماع باستخدام قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية، ومجموعه أخرى ضابطه تدرس مهارات الاستماع باستخدام طريقة التعلم التقليدية. وقد توصلت الدراسة إلى فاعلية قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية، وذلك بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية التي استخدمت قصص المحاكاه والمجموعة الضابطة التي استخدمت طريقة التعلم التقليدية لصالح المجموعة التجريبية، كما أوصت الدراسة بضرورة تفعيل تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات والامكانات العديدة المتوفرة في بيئة التعليم الالكتروني في تنميه مهارات اللغة العربية بصفة عامة، ومهارات الاستماع بصفة خاصة.

### مقدمة

اللغة وسيلة للتفاهم بين أفراد الأمة، وهي قوام الحياة في المجتمعات إذا بها يتم التفاهم، ولهذا تعد الأساس الذي

يعتمد عليه الفرد في كسب مهارات وخبرات تعينه علي الاتصال ببيئته ، ليتم له عن طريقها التفاهم والتفاعل مع تلك البيئة أولاً، ومع الأمة التي ينتمي إليها ثانياً، ويرتبط بتراتها الديني والثقافي والفكري، كما أن اللغة هي الوساطة التي تصل ركب الحضارة والأخذ بالتطور السريع ، وفيها مجال كبير للتعبير ، كما في النفس من مشاعر وأحاسيس وأراء بحرية تامة، وفي ذلك تنمية لشخصيته، وتعد اللغة احدي أهم مقومات حضارة الأمة، فهي سجل مفاخرها وابرز سماتها التي تميزها عن بقية الشعوب والأمم، واللغة هي نافذة المستقل وطريق الحضارة والازدهار (الحقيل، ١٩٩٢، ١٣)

واللغة العربية هي احدي اللغات السامية وأرقاها مبني واشتقاقا وتركيب، وتقسم اللغة العربية إلي ثلاثة فصائل كبري هي الآرية، والطورانية، والسامية، ومن اللغات السامية العربية والسريانية، والعبرية والآشورية وغيرها، وارقي هذه اللغات بالطبع هي اللغة العربية (احمد صومان، ٢٠١٢، ٥٢)، فلها مكانة عظيمة ومنزلة رفيعة، فهي لغة القرآن الكريم والسنة النبوية الشريفة، نزل بها القرآن الكريم فنالت بذلك شرفاً عظيماً أكسبها الخلود والبقاء إلى يوم الدين . فهي وعاء الثقافة، ورمز الهوية، وعنوان تقدم الأمة، وازدهارها حضارياً، وثقافياً، وفكرياً، كما أنها مصدر عز الأمة وبقائها؛ من هنا وجب الحفاظ عليها وحمايتها، والعمل على انتشارها؛ لأن ذلك من صميم الدفاع عن مقومات الشخصية العربية الإسلامية، والذود عن مكونات الكيان العربي الإسلامي، وعن خصوصيات المجتمعات العربية والإسلامية، وعن الركيزة الأولى للثقافة العربية، والحضارة العربية الإسلامية فهي ركن أساس من أركان الأمن الثقافي والحضاري والفكري للأمة العربية والإسلامية في حاضرها ومستقبلها (مضي الزهراني، ٢٠٠٧).

والمتابع لاستخدامات تكنولوجيا الحاسوب يلحظ مدى العلاقة الوثيقة بين اللغة العربية واستخدامات الحاسوب، وليس أدل على ذلك من اهتمام علماء اللغة بمحاولة تسخير اللغة العربية لخدمة هذه التقنية الحديثة. فهي تمتاز بخصائص فريدة تساعد على برمجتها آلياً، وبشكل يندر وجوده في لغات أخرى، فالانتظام الصوتي في اللغة العربية والعلاقة الدقيقة بين طريقة كتابتها ونطقها يدل على قابلية اللغة العربية للمعالجة الآلية بشكل عام، وتوليد الكلام وتمييزه آلياً بصورة خاصة (عايد الهرش، ١٩٩٩م، ص ٢٢١). من هنا وجب على القائمين على تعليم اللغة العربية وتعلمها في العالم العربي والإسلامي للحاق بركب التقدم والتطور في ميدان تعلم اللغات وتعليمها، حيث شهد قفزات هائلة وواسعة في هذا السبيل بدأت بتفعيل مختبر اللغات، ثم التعلم الذاتي أو المبرمج، فالبرامج السمعية والبصرية المتكاملة، وانتهت إلى استخدام الحاسوب في تعليم اللغات وتعلمها (صلاح العربي، ١٩٨١م، ص ١٢٠).

وقد أسهمت ثورة المعلومات في زيادة الاهتمام بتطبيقات تكنولوجيا التعليم واستخدامها في العملية التعليمية، وتعد برامج الوسائط المتعددة من أهم تطبيقات تكنولوجيا التعليم في الوقت الحالي، وقد زاد الاهتمام في الفترة الأخيرة بالوسائط المتعددة، وذلك لأنها تخاطب أكثر من حاسة ما فيها من وسائل متعددة متكاملة مع بعضها، وكذلك التفاعل الذي يزيد من قدرة المتعلم علي تلقي المعلومات (Traci، ٢٠٠١). ومن هذا المنطلق فان علي التربويين أن يستثمروا إمكانيات الحاسب الآلي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة وتوظيفها في تنمية المهارات المختلفة للغة العربية، ومن اهم المستحدثات التكنولوجية التي يمكن استخدامها هي قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية، وقد أوجد التطور السريع في وسائل الإعلام الإلكترونية ووسائل التكنولوجيا الأخرى خلال السنوات القليلة الماضية تزايد في الطلب للشكل الروائي الجديد «القصة التفاعلية» من خلال تحويل المشاهد أو المتعلم السلبي إلى مساهم ومتفاعل مع القصة المعروضة أمامه (Barbara Hayes، ١٩٩٩).، ويعرف (عبد الله بن عبد العزيز، ٢٠٠٢) القصص التفاعلية بأنها البرامج التي تقدم سلسلة من الأحداث الواضحة للطفل والتي تتيح له فرصة المشاركة الإيجابية في أحداث البرنامج و تقدم له العديد من الاختيارات التي تناسبه وذلك بالاستعانة بالصور والرسوم الثابتة والمتحركة الواضحة والدقيقة وتوجه المتعلم التوجيه السليم لتنمية المهارات المختلفة و المفاهيم المناسبة له و تعتمد على تحكم المتعلم في بيئة التعلم

مع توفير قاعدة كبيرة من المعلومات التي يمكن أن يلجأ إليها لتعاونها في فهم هذه المهارات و المفاهيم ليستفيد منها و لتساعده في تعلمها لديه.

### مشكلة الدراسة والتساؤلات :

بالتأمل في أهمية التعليم وواقعه نجد أن قوة الأمم وتقدمها لم تعد تُقاس في هذا العصر بسعة الرقعة، أو بعدد السكان ، بقدر ما تُقاس بما يتوافر لديها من علم وتقنية ، وموارد بشرية مؤهلة . لذا فقد أصبحت هناك ضرورة لإدخال التغيير المناسب على مناهج وأساليب التعليم لأن الأساليب التقليدية أصبحت لا تجدي في هذا العصر، وأصبح من أهم التحديات التي تواجه اللغة العربية هي توظيف التقنيات التكنولوجية الحديثة لتنمية المهارات المختلفة، وقد أوجد التطور السريع في وسائل الإعلام الإلكترونية ووسائل التكنولوجيا الأخرى خلال السنوات القليلة الماضية تزايد في الطلب للشكل الروائي الجديد «القصة التفاعلية» من خلال تحويل المشاهد أو المتعلم السلبي إلى مساهم ومتفاعل مع القصة المعروضة أمامه (Barbara Hayes, 1999). كما تعد مهارات الاستماع من أهم الدعائم التي تقوم عليها عملية تدريس اللغة العربية، كما تساهم مهارات الاستماع بشكل كبير في تنمية المهارات الأخرى. بل هناك من يعتبر هذه المهارة حاضرة

لباقى المهارات الأخرى. و فاتحة لتطوير الحديث والقراءة والكتابة. على اعتبار أن الاستماع قراءة بالأذن ويتطلب عملية فهم وإدراك وتحليل ونقد وإبداء حكم على المسموع، ومن هنا كان لزاما توظيف تكنولوجيا التعليم وتقنيات الحاسب الآلي والوسائط المتعددة وبخاصة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع.

ويمكن صياغة المشكلة في السؤال الرئيس التالي :

ماثر استخدام قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية  
ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- ما التصور المقترح لتصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية؟
  - ما اثر قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية؟
  - ما اثر قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية؟
- أهداف الدراسة:

- وضع تصور مقترح لتصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية لتنمية الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية
- التعرف علي اثر تصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية لتنمية الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية.
- التعرف علي اثر تصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية لتنمية الجانب الادائي لمهارات الاستماع للغة العربية.

### أهمية الدراسة :

- تأتي هذه الدراسة استجابة للاتجاهات الحديثة التي تنادي بضرورة استخدام الحاسب الآلي وتكنولوجيا التعليم كوسيلة تعليمية وأداة مساعدة في عمليتي التعليم والتعلم.
- بيان قدرة اللغة العربية علي مواكبة التطورات الحادثة في هذا العصر.
- تسخير تقنيات الحاسب الآلي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة لخدمة اللغة العربية والتغلب علي المشكلات والمعوقات التي تواجه الناطقين به.
- لفت اهتمام المسؤولين التربويين والمعلمين والمعلمون بأهمية برامج الحاسب الآلي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة وإتاحة فرص استخدامها في المناهج والمقررات.

- قد تسهم نتائج البحث في تطوير طرق التدريس والانتقال من الطرق التقليدية إلى الطرق الفعالة في التدريس ، وخاصة تدريس اللغة العربية .

### مصطلحات الدراسة :

#### • مفهوم القصة التفاعلية : Interactive Story

القصة التفاعلية هي التي تسمح للمتعلم بالتأثير على مجرى أحداث القصة والجزء المرح في القصة هو أن المتعلم لا يعرف إلى أين ستنتهي القصة فربما يتغير مجرى الأحداث بالمدخلات التي يتم إدخالها، فالمتعلم يكون لديه درجة من التحكم على مجرى الأحداث ولكنه لا يستطيع التحكم في تتابع الأحداث ولذلك فإن حبكة القصة تتطور تدريجياً تبعاً لخيال كل متعلم لهذه القصة.

#### • مفهوم المحاكاة بالكمبيوتر : Computer Simulation

يعرفها (عبد الله بن عبد العزيز، ٢٠٠٢) بأنها البرامج التي تقدم سلسلة من الأحداث الواضحة للطفل والتي تتيح له فرصة المشاركة الإيجابية في أحداث البرنامج و تقدم له العديد من الاختيارات التي تناسبه وذلك بالاستعانة بالصور و الرسوم الثابتة و المتحركة الواضحة و الدقيقة و توجه المتعلم التوجيه السليم لتنمية القيم و المفاهيم المناسبة له و تعتمد على تحكم المتعلم في بيئة التعلم مع توفير قاعدة كبيرة من المعلومات التي يمكن أن يلجأ إليها لتعاونه في فهم هذه القيم و المفاهيم ليستفيد منها و لتساعده في تعلمها لديه.

#### • مهارة الاستماع في اللغة العربية :

يعرف محمود البطل (٢٠٠٩) السمع علي انه عملية فسيولوجية فطرية تولد مع الإنسان تتجسد في أنشطة حسية جسدية تقوم فيها الروابط السمعية بنقل المعلومات إلى المخ عن طريق الأذن. أما الاستماع فمهارة تكتسب بالدربة والمراس تروم عملية التفسير والفهم واقتباس معنى ما من المسموع . وعلى هذا الأساس فالاستماع عملية نفسية. وقد أجريت مجموعة من الدراسات حول ميكانيزم اشتغال المهارات في التواصل اليومي بشكل عام. وانتهت إلى نتيجة مفادها هيمنة الاستماع على باقي المهارات .حيث يحتل الاستماع نسبة ٤٥٪ من باقي المهارات.

### الإطار النظري للبحث

#### المحور الأول : تصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية.

يشهد العالم اليوم ثورة معلومات توصف أنها ثورة علمية معلوماتية تتسم بالتطورات المتلاحقة عبر الأقمار الصناعية وشبكة الانترنت. واهم ما نتج عن هذا التطور هو الانتقال من المفهوم التقليدي للتعلم إلى أساليب وتقنيات حديثة في التعلم أكثر ملائمة للتعلم في عصر المعلومات (كمال زيتون، ٢٠٠٤، ٢٢٩). وسهمت ثورة المعلومات أيضاً في زيادة الاهتمام بتطبيقات تكنولوجيا التعليم واستخدامها في العملية التعليمية، وتعد ببرامج الوسائط التعليمية المتعددة الكمبيوترية من أهم تطبيقات تكنولوجيا التعليم في الوقت الحالي. وقد زاد الاهتمام في الآونة الأخيرة بأهمية برامج المحاكاة والقصص التفاعلية والتي لا تختلف عن القصة العادية إلا في استخدام الكمبيوتر وتمثيلها عليه، وسوف نستعرض فيما يلي القصص التفاعلية التفاعلية وبرامج الكمبيوتر وأهميتها للمتعلمين.

يعرف (محمد عطية خميس، ٢٠٠٢، ص ١٨٤) . التفاعلية علي انها اتصال وحوار نشط وتأثير متبادل بين متعلم وبرنامج ووسائل إلكترونية حديثة، لديه القدرة على التكيف مع حاجات المتعلمين والاستجابة لمدخلاتهم، بإعطائهم

درجة مناسبة من الحرية للتحكم في اختيار عناصر بنية المحتوى واستكشافه، وتتابع عرضه وإعادة تنظيمه وفي سرعة الخطوات والمشاركة الإيجابية في اكتشاف المعلومات وبناءها وتسجيل الملاحظات وحل التدريبات، بينما يعرفها (Sim، ١٩٩٧) علي أنها اتصال وحوار نشط وتأثير متبادل بين المتعلمة وبرنامج إلكتروني تعليمي في شكل فني جميل وممتع يعرف المتعلمة بواقعه وإمكانياته، وتبنى لديه القيم والاتجاهات السليمة والضمير الحي، ولديه القدرة على التكيف مع حاجات المتعلمين والاستجابة لهم، ويعطيهم درجة مناسبة من الحرية للتحكم في اختيار عناصر بيئة المحتوى واستكشافه وتتابع عرضه وإعادة تنظيمه، وفي سرعة الخطوات والمشاركة الإيجابية في التعلم» (R Sims، ١٩٩٧) .. إن لقصص المتعلمين أهداف كثيرة ومتنوعة فمنها أهداف ترفيهية وترويحية تمتع المتعلمة، وتدخل عليها البهجة والسرور إذا قدمت بأسلوب فني مشوق، وهناك أهداف نفسية تساعد فيها القصة على إشباع حاجات المتعلمين وتنفس عن مكبوتاتهم من خلال تفاعلهم مع القصة وأحداثها، وأهداف نمائية تساعد في عملية نمو المتعلم لغويا وعقليا واجتماعيا وانفصاليا وجمسانيا وحسيا وتنمية خياله ومساعدته على الابتكار واكتشاف ما لديه من مواهب والعمل على تميئتها، وأخيرا تساعد القصة في بناء شخصية المتعلمة وتعمل على تكوين القيم والعادات والاتجاهات لديها من خلال الانطباعات السليمة التي تستفيد منها من خلال المضمون الجيد للقصة والذي له دور فعال في تكوين ضمائرهم واكتسابهم السلوكيات الإيجابية التي تظهر في تعاملهم مع الآخرين.

### دراسة ( Brian ، ٢٠٠٥ ) قد وضعت بعض المتطلبات التي تساعد في تصميم القصة التفاعلية من حيث لغة تمثيل القصة والقواعد الخاصة بها وتقييمها، وهي:

- ١- التعبيرية: Expressivity وتعنى قدرة المعلمة على التعبير عن نفسها وعن الأهداف المرجو تحقيقها من عرض القصة التفاعلية على المتعلمين من خلال مجموعة من الأبعاد تتضمن الحوار، التمثيل، الشخصية، سلوكيات الشخصية الموجودة بالقصة، خطوات متابعة القصة، والظروف البيئية المحيطة بالمتعلمين والتي تؤثر في تحقيق الأهداف.
- ٢- التماسك: Coherency وتعنى قدرة المعلمة على الجمع بين محتويات الحبكة ومحتويات أخرى من خلال الراوى للقصة وذلك إما بطريقة صريحة وواضحة أو بطريقة مبهمه بقدر مساحة القصة المتاحة للطفلة لاختبارها والتي تشتمل على قصص منطقية وتماسكة.
- ٣- التوسع: Variability عرض القصة لا يجب أن يركز على خبرة المتعلمة لقصة فردية ممكنة ولكنها تدعم مراحل متنوعة من خلال مساحة القصة المحددة بواسطة محتويات الحبكة، وكلما زادت محتويات الحبكة وترتيبها سواء كانت غامضة أو صريحة المؤلفة بواسطة الكاتب، كلما كان من الأفضل تمثيل أو عرض القصة بمتطلباتها.
- ٤- دعم تنبؤ المستخدم ( اللاعب ): Supports Player Prediction: تعنى أن يكون هناك دعم للقرار الذي تتخذه المتعلمة مستخدمة القصة التفاعلية من خلال البدائل الموضوعة داخل القصة واختيار المتعلمة البديل الذي يتلائم معها، لذا يجب على المعلمة إتاحة الفرص الكثيرة والبدائل المتنوعة للمتعلم.
- ٥- قصة كاملة التكوين: Fully- Structured Story وتعنى هنا قدرة مؤلف القصة على تعريف مساحة القصص التي تشكل رؤيته الفنية بصراحة، والهدف هنا هو خلق تجارب أو خبرات جديدة من خلالها يمكن تأليف قصص تفاعلية كاملة. وقد أظهرت بعض الدراسات أن المتعلمين الذين يقومون بتمثيل الأدوار المختلفة (التقليد والمحاكاة) هم أكثر قدرة على تنمية قدراتهم على التفكير وتنمية السلوكيات الاجتماعية والأخلاقية المختلفة أكثر من المتعلمين الذين لا يمثلون تلك الأدوار (Barabara . J) ١٩٩٥ p ٦١). وهذا ما سوف أقوم به من إدخال إستراتيجية المحاكاة داخل القصة التفاعلية لإثبات فعاليتها والتأكيد على أهميتها في تعليم المتعلمة لأصوات وحروف اللغة العربية

### المحور الثاني: مهارات الاستماع في اللغة العربية

وفي إطار الحديث عن صعوبة تدريس مهارة الاستماع، لا يجب إغفال الوضع الازدواجي للغة العربية. أي المزج بين اللغة الفصحى والعاميات في أغلب الوثائق السمعية البصرية. إضافة إلى ضرورة الانتباه إلى مسألة في غاية الأهمية، وهي الاختلاف بين مواصفات اللغة الشفوية التي يركز عليها الاستماع عادة، خاصة إذا كانت المواد التعليمية أصيلة (برامج من التلفزيون مثلاً) ومواصفات اللغة المكتوبة. فاللغة الشفوية عادة ما تميل إلى استعمال الأسلوب الإردائي أي وضع جمل إلى جوار بعضها من دون أي أداة ربط بينها. كما أن الروابط في الخطاب الشفوي المرتجل نوعية وخاصة. مثلاً هناك روابط لدعم تتابع التركيب (يعني، طبعاً، طيب) إضافة إلى الشحن العاطفي المرتبط عادة بوضعية التلفظ. وهذا ما يفسر في بعض الأحيان ظهور بعض الضعف على الأداء الشفوي على مستوى تماسك الخطاب. فضلاً عن بعض عيوب النطق الذي يؤثر في هذا التماسك. في حين تتبع اللغة الكتابية الأسلوب الاتباعي أي الاتباع الواضح بين جملتين بواسطة أداة ربط. إضافة إلى استخدام تراكيب نحوية معقدة مثل ( جملة الصلة / جملة العطف / جملة الشرط). إضافة إلى مجموعة من الروابط الشكلية المتنوعة والمتراطة تضمن للنص درجة عالية من التماسك والانسجام والوحدة نتيجة لصفة البطء في الكتابة.

وتجدر الإشارة إلى أن هناك فرقاً كبيراً بين تدريس مهارة القراءة وتدريب مهارة الاستماع، فالأولى تستفيد من عامل الوقت الذي يكون بجانب الطالب الذي بإمكانه أن يقف في المكان الذي يريد من النص وأن يسخر كل معارفه لتخمين المعنى المراد، وكذا استثمار سياق النص لفهم الكلمات والجمل والفقرات. وهذا ما لا يتاح للطالب في الوثيقة السمعية البصرية. فالرموز الصوتية تعتمد على التتابع الزمني اللحظي الذي يقضي على حياة الكلمة لحظة الانتهاء من نطقها، لتبدأ حياة أخرى. في ذهن المتلقي أي تعتمد الرموز الصوتية على التتابع الزمني اللحظي، فالكلام الشفاهي سريع الزوال. خلافاً للرموز الكتابية التي تعتمد على التتابع المكاني الثابت. وتعرض الطبيعة الشفوية على المتحدث استراتيجية خاصة، مثل مراعاة الثقافة السائدة والعوامل الاجتماعية. لأن اللغة المنطوقة هي ليست أكثر من الصورة اللحظية أو الآنية التي تحدث مرة واحدة، فلا تقبل الإعادة ولا تقبل التصحيح. ويؤخذ عليها تأثيرها بعوامل الأداء. مثل محدودية قدرة المتكلم الناطق بها على التفكير، وضعف تركيزه وتأثره بعوامل خارجية. إلا أن الاتصال المباشر بين المتكلم والمستمع وعضوية التعبير قد يعوضان هذه النواقص (محمد مجاور، ١٩٩٩، ١٢٨).

إن إعادة الاعتبار لمهارة الاستماع في البرامج الدراسية شكل في الآونة الأخيرة أولوية قصوى. للباحثين على اختلاف مشاربهم. لأن هناك اعتقاداً سائداً بأن معظم الجهود صرفت في البحث عن كيفية تدريس المهارات الأخرى. أما مهارة الاستماع فغالباً ما كانت تلحق بالحديث والكلام. عدا أنها لم ترق من حيث تدرج الأنشطة والتمارين إلى مستوى المهارات الأخرى. والعزم معقود اليوم على إدخال مهارة الاستماع كجزء لا يتجزأ من برنامج التدريس منذ الصفوف الأولى بشكل واضح ودقيق فهناك الآن وعي بأن الاستماع مهارة تساهم بشكل كبير في تنمية المهارات الأخرى. بل هناك من يعتبر هذه المهارة حاضنة لباقي المهارات الأخرى. وفاتحة لتطوير الحديث والقراءة والكتابة. على اعتبار أن الاستماع قراءة بالأذن ويتطلب عملية فهم وإدراك وتحليل ونقد وإبداء حكم على المسموع.

### منهجية الدراسة وإجراءاتها:

#### • عينة الدراسة :

تم اختيار عينة البحث من طلاب الصف الثالث الابتدائي بمدرسة خالد ابن الوليد بمدينة المنصورة محافظة الدقهلية، وتكونت العينة من (٤٠) طالب وطالبة، وتم تقسيم العينة عشوائياً إلى مجموعتين، قوام كل مجموعة (٢٠) طالب؛ مجموعة تجريبية تدرس كيفية تعلم مهارات الاستماع باستخدام قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية،

ومجموعة ضابطة قامت بتعلم مهارات الاستماع باستخدام الكتاب المدرسي والمنهج التقليدي.

#### • التصميم التجريبي للدراسة :

في ضوء طبيعة هذا البحث وقع اختيار الباحثة علي التصميم التجريبي المعروف باسم: «التصميم القبلي البعدي باستخدام مجموعتين متكافئتين أحدهما تجريبية والآخرى ضابطة» (محمد سليمان البسيوني، ٢٠٠١، ١٧٠)، حيث تم اختيار أفراد العينة بطريقة عشوائية، وتقسيمها إلي مجموعتين مجموعة تجريبية والأخرى ضابطة، وتم تطبيق أدوات القياس قبليا علي المجموعتين قبل التجربة ثم تعرضت المجموعة التجريبية فقط للمتغير المستقل، وبعد الانتهاء من التجربة تم تطبيق أدوات القياس بعديا علي المجموعتين.

#### • أدوات الدراسة :

في ضوء أهداف الدراسة تم إعداد وتصميم اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية، وبطاقة ملاحظة لقياس الجانب الادائي لمهارات الاستماع للغة العربية

#### اولا : الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية

أ- تحديد الهدف من الاختبار: استهدف الاختبار قياس مدي استيعاب عينة من طلاب الصف الثالث الابتدائي لمهارات الاستماع للغة العربية، قبل وبعد التدريب علي قصص محاكاة برامج الكمبيوتر.

ب- تحديد نوع مفردات الاختبار وصياغتها: قامت الباحثة بصياغة مفردات الاختبار التحصيلي الموضوعي في صورة (صواب وخطا، واختيار من متعدد) تتناول اداءات معرفيه لمهارات الاستماع للغة العربية، وقد أشتمل الاختبار علي (٧٥) مفردة .

ج- وضع تعليمات الاختبار : تم وضع تعليمات الإجابة بالشاشة الأولى في بداية الاختبار، وهي تتضمن وصفا مختصر للاختبار، وطريقة الإجابة عليها، مع تقديم مثال يوضح كيفية الإجابة علي أسئلة الاختبار، مع تعريف المتعلم بزمن الاختبار والهدف منه.

د- التحقق من صدق الاختبار: تم التحقق من مدي تمثيل الاختبار للأهداف المحددة له ، وذلك عن طريق عرض الاختبار في صورته الأولية علي عدد من المحكمين المتخصصين في اللغة العربية ، والمناهج وطرق التدريس ، وتكنولوجيا التعليم وبمراعاة التعديلات التي أوصي بها المحكمون تم التوصل إلي الصورة التجريبية .

هـ- طريقة تصحيح الاختبار: يحصل الطالب علي درجة واحدة عن كل مفردة يجيب عنها إجابة صحيحة ، وصفر عن كل مفردة يتركها أو يجيب عنها إجابة خاطئة، وبذلك تكون الدرجة الكلية للاختبار تساوي عدد مفردات الاختبار، ويقوم البرنامج بحساب درجات الطالب وذلك فور انتهائه من الإجابة علي أسئلة الاختبار.

و- التجربة الاستطلاعية للاختبار: تم اختبار عينة التجربة الاستطلاعية من طلاب الفرقة الأولى بشعبة اللغة العربية بكلية التربية- جامعة المنصورة ، وهي نفس عينة التجريب الاستطلاعي للبرنامج ، وقد بلغ عددها (٥) طالبا وطالبة .

ز- إعداد الصورة النهائية للاختبار: بعد إجراء التعديلات علي الاختبار التحصيلي في ضوء آراء المحكمين وتوجيهاتهم، ونتائج التجربة الاستطلاعية أصبح الاختبار في صورته النهائية مكونه من (٧٥) مفردة منها (٢٦) من نمط الصواب والخطأ و(٤٩) من نمط الاختيار من متعدد.

#### ثانيا : إعداد بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الادائي لمهارات الاستماع للغة العربية

- وفيما يلي الإجراءات المتبعة لإعداد بطاقة الملاحظة لتقييم الجانب الادائي لمهارات الاستماع للغة العربية.
- أ- تحديد الهدف من البطاقة: استهدفت هذه البطاقة قياس الجانب الادائي لمهارات استماع اللغة العربية..
- ب- إعداد الصورة الأولية للبطاقة: حددت محاور البطاقة ، وما تشمل عليه من بنود من خلال الاطلاع علي الأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تتناول مهارات الاستماع للغة العربية ، وقد تكونت البطاقة في صورتها الأولية من محورين رئيسيين يندرج تحتها (١٢٠) بند.
- ت- وضع نظام تقدير الدرجات: تم استخدام التقدير الكمي بالدرجات لتقييم جودة إعداد الاختبارات الالكترونية وتصميم بنوك الأسئلة وتم تحديد ثلاثة مستويات لدرجة توافر عناصر الحكم علي الجودة، وهي كالتالي (كبيرة=٢ درجات، متوسطة= درجتان، قليلة= درجة واحدة) ، وبلغت الدرجة النهائية (٣٦٠) درجة للبطاقة .
- ث- التحقق من صدق البطاقة: للتحقق من صدق البطاقة تم عرضها علي مجموعة من المحكمين والخبراء قي مجال المناهج وطرق التدريس واللغة العربية ، للتأكد من مدي انتماء العبارات للمحور ، ومدي أهمية كل عبارة، إعادة التركيب اللغوي لأي عبارات تستدعي ذلك ،حذف أو إضافة بعض العبارات .
- ج- حساب ثبات البطاقة: قامت الباحثة بالاشتراك مع احد الزملاء (دكتوراه تكنولوجيا التعليم) بتقييم إنتاج طلاب العينة الاستطلاعية ، وقد تم مراعاة حساب نسبة الاتفاق بين الباحثة وزميلها بالنسبة لكل طالب باستخدام معادلة كوبر «Cooper» لحساب نسبة الاتفاق (فؤاد السيد ،١٩٧٨، ٦٢) وقد أتضح أن نسبة الاتفاق بين القائمين بعملية التقييم في المحورين الرئيسيين المحددين، وتراوحت بين (٨٠٪:١٠٠٪) ، وهي نسبة مرتفعة مما يدل علي ارتفاع ثبات بطاقة التقييم .

#### • فروض الدراسة :

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لمهارات استماع اللغة العربية لصالح التطبيق البعدي.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات استماع اللغة العربية لصالح التطبيق البعدي.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيلي لمهارات استماع اللغة العربية لصالح المجموعة التجريبية.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لملاحظة مهارات استماع اللغة العربية لصالح المجموعة التجريبية .

#### • التصور المقترح لتصميم قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية

قامت الباحثة بتصميم قصص المحاكاة وفقا للمراحل التالية:

#### أولاً: مرحلة التحليل:

#### ١-١ تحليل خصائص المتعلمين: يفيد تحليل خصائص المتعلمين المستهدفين في تحديد:

- مستوي الخبرات التعليمية، واختيار مستوي الأنشطة والأمثلة المناسبة لهم.
- معالجة المحتوى التعليمي وتتابعه وصياغته وتنظيمه بما يناسبهم.
- اختيار استراتيجيات التعليم والتعلم المناسبة لهم.
- اختيار مصادر التعلم المناسبة لهم.
- اختيار مستوي التفاعل مع مصادر التعلم المختلفة ونوعه.



١-٢ تحديد الأهداف العامة المطلوب تحقيقها من دراسة القصص التفاعلية : وهي عبارة عن الأهداف المرجو تحقيقها عند إكمال أو إتمام دراسة القصص التفاعلية، وتتميز تلك الأهداف بالشمول، وتعتبر عملية تحديد أهداف البرنامج من أهم الخطوات فهي تفيده عند بناء قائمة المهارات المرتبطة بهذه الأهداف، وتحديد عناصر المحتوى العلمي المناسب للأهداف ، وتحديد الوسائل والأساليب المناسبة لتحقيق الأهداف المرجوة من دراسة القصص التفاعلية كما أنها تساعد في تحديد أساليب القياس للتعرف علي مدى تحقيق هذه الأهداف، وتتمثل الأهداف العامة للقصص التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية.

١-٢ تحديد الأنشطة والمهام التعليمية بالقصص التفاعلية: تم تحديد مجموعة من الأنشطة التعليمية؛ التي تساعد علي تحقيق أهداف القصص التفاعلية، وتم اختيار الأنشطة لتلائم طبيعة المحتوى التعليمي بالقصص التفاعلية، وتمثلت تلك الأنشطة فيما يلي:

- استجابة الطالب لما يقدم له من خلال القصص، وأداء الأنشطة والمهام المطلوبة منه.
- توفير عناصر الوسائط المتعددة (نصوص- رسوم ثابتة ومتحركة - صور ثابتة ومتحركة - أصوات ) ، ليقوم الطالب مشاهدتها والتفاعل معها .
- ٤-١ تحليل الموارد والقيود المتاحة: نظرا لان تصميم واستخدام البرنامج يتطلب التعامل مع أجهزة الحاسب الآلي ، لذا قامت الباحثة بالتأكد من تجهيزات معامل الحاسب بالمدرسة لإجراء تجربة البحث حيث يتواجد معلمين للحاسب الآلي بالمدرسة، يحتوي العمل علي عدد ٢٥ جهاز كمبيوتر متصلة في شكل شبكة Local Network، وجهاز عرض البيانات Data Show، وسبورة بيضاء للكتابة.

### ثانيا : مرحلة التصميم

- ١-٢ تصميم الخريطة الانسيابية للقصص التفاعلية : تستخدم الخريطة الانسيابية Flow Chart لإعداد رسم تخطيطي متكامل بالرموز والأشكال الهندسية لتوضيح تتابع شاشات القصص التفاعلية ، كما تعد وسيلة اتصال مع الآخرين للإلمام بمعلومات وعناصر البرنامج، وإمكانية تجزئتها ، وتعتبر الخريطة الانسيابية للقصص التفاعلية سجلا يمكن الرجوع إليه عند الحاجة إلي تطوير البرنامج ( الغريب زاهر إسماعيل، ٢٠٠١، ١٨٢).
- ٢-٢ إعداد سيناريو القصص التفاعلية واجازته : يعبر السيناريو عن وصف تفصيل للشاشات التي سيتم تصميمها وما تتضمنه من نصوص، وصور، ورسومات ولقطات فيديو ومؤثرات صوتيه والموسيقى المصاحبة، وهو يعد مفتاح العمل وخريطة التنفيذ التي تتيح للفكرة المطروحة في القصص التفاعلية أن تنفذ في شكل مرئي ومسموع.

### ثالثا : مرحلة الانتاج

- ١-٢ إنتاج القصص التفاعلية: تم في هذه الخطوة برمجة محتوى القصص التفاعلية ، مع مراعاة البساطة وعدم الإكثار من التفرعات التي تشتت انتباه الطالب، وكذلك تم مراعاة ان تكون شاشات البرنامج مريحة للعين، مع توفير عناصر الجذب والتشويق بعيدا عن التشويش، مع توفير عنصر الوحدة والتوازن بين لون الصفحة ولون الخلفية .
- ٢-٢ إعداد القصص التفاعلية علي قرص مدمج CD: تم إعداد البرنامج الالكتروني في صورته الأولية علي قرص مدمج لعرضه علي مجموعة من المحكمين للتأكد من مدى ملائمة محتوى القصص التفاعلية وارتباطه بأهداف القصص التفاعلية، ومدى ملائمة عناصر محتوى القصص التفاعلية

### رابعا : مرحلة التقييم

استهدفت هذه المرحلة قياس فاعلية القصص التفاعلية في تحقيق الأهداف المرجوة من خلال تطبيق أدوات البحث المتمثلة في (الاختبار التحصيلي ، وبطاقة الملاحظة).

#### • تنفيذ تجربة البحث:

تم تنفيذ تجربة البحث وفقاً للإجراءات التالية :

- تطبيق أدوات البحث قبلياً. قامت الباحثة بتطبيق الاختبار التحصيلي قبلياً علي المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك بهدف تحديد المستوي المعرفي للمبدئي لعينة البحث ، وللتأكد من تجانس المجموعتين قبل تقديم المعالجة التجريبية .
- التأكد من تجانس المجموعتين : للتحقق من تجانس المجموعتين من حيث مستوى التحصيل استخدمت الباحثة قيمة«ف» القصوي لهارتلي Harrley's F\_\_Max ( ممدوح الكنانى ، ٢٠٠٢ : ٢٥٢ ) والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل إليها :

نتائج المجموعتين الضابطة والتجريبية ومستوي التكافؤ بينهما في التحصيل المعرفي لمهارات الاستماع في اللغة العربية

المتغير	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	قيمة (U)	مستوي الدلالة
الاختبار التحصيلي	التجريبية	٢٠	٢١,٨٥	١٧٢	غير دالة
	الضابطة	٢٠	١٩,١٥		

ويتضح من الجدول عدم وجود فروق معنوية في درجات الاختبار التحصيلي لدي طلاب المجموعة التجريبية والضابطة .

نتائج المجموعتين الضابطة والتجريبية ومستوي التكافؤ بينهما في أداء مهارات الاستماع للغة العربية

المتغير	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	قيمة (U)	مستوي الدلالة
بطاقة الملاحظة	التجريبية	٢٠	٢٠,٨٨	١٧٢	غير دالة
	الضابطة	٢٠	٢٠,١٢		

وباستقراء النتائج بالجدول السابق يتضح عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط رتب درجات المجموعة التجريبية ومتوسط رتب درجات المجموعة الضابطة لبطاقة الملاحظة، وبناء عليه تم التأكد من تجانس المجموعتين في مهارات الاستماع للغة العربية.

- تنفيذ التجربة الأساسية: بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأدوات البحث والتأكد من تجانس طلاب المجموعتين في الجوانب المعرفية والأدائية، تم تنفيذ التجربة الأساسية الخاصة وفق الإجراءات التالية:
- أ- التمهيدي للتجريب: وقد تم التمهيدي لعملية التجريب وفقاً للإجراءات التالية:
- لقاء تمهيدي لكل مجموعة علي حده، تعرف فيه الطلاب بصورة موجزة علي أهداف التجربة، وتبصير المجموعة التجريبية بطبيعة محتوى القصص التفاعلية وكيف يساهم في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية ، وكيف يمكن التعامل معها.
- ب- متابعة عينة البحث: تمت عملية متابعة عينة البحث ( المجموعة التجريبية - المجموعة الضابطة ) وفق ما يلي:
- متابعة المجموعة الضابطة: تم تقديم المحتوى العلمي وهو عبارة عن مجموعة من الدروس التعليمية خاصة بمهارات لاستماع

لغة العربية إلي طلاب المجموعة الضابطة ليتم دراسته وفق الخطة الزمنية المحددة للتجريب.

- متابعة المجموعة التجريبية: تم تقديم المحتوي العلمي في قصص محاكاة تفاعلية خاصة بمهارات الاستماع في اللغة العربية، ويتم دراستها في داخل المعامل بالمدرسة.

□ التطبيق البعدي لأدوات البحث: بعد الانتهاء من دراسة البرنامج ، قامت الباحثة بتطبيق اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة بعدياً علي كل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بهدف الحصول علي بيانات تتعلق بمتغيرات البحث. وبعد رصد تلك البيانات تم تبويبها تمهيدا لإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة، ومن ثم التحقق من صحة الفروض والإجابة عن أسئلة البحث .

### نتائج الدراسة

لتحديد فاعلية قصص محاكاة التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية ، تم اختبار صحة فروض البحث وهي كالتالي:

للتحقق من صحة الفرض الاول، قامت الباحثة باستخدام معادلة ويلكوكسون وحساب قيمة (ق) وقيمة (Z) المناظرة.

قيمة (ق) ودلالاتها الإحصائية لرتب الفروق بين درجات التطبيق القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلي لطلاب المجموعة التجريبية.

المتغير	رتب الفرق بين القياس القبلي والبعدي	عدد رتب الفرق	مجموع رتب الفرق (ق)	قيمة «Z»	مستوى الدلالة
التحصيل المعرفي لمهارات الاستماع للغة العربية	الرتب السالبة	صفر	صفر	٢,٨٢١	دالة عند ٠,٠١
	الرتب الموجبة	٢٠	٢١٠		
	الرتب الصفرية	صفر			
	العدد الكلي	٢٠			

قيمة (ق) المحسوبة (الصغرى) = صفر ، قيمة (ق) الجدولية (ن=٢٠، P= ٠,٠١) = ٢٥

ويتضح من الجدول السابق وقيمة (ق) الجدولية والمحسوبة، وجود فروق دالة إحصائية بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي، لصالح التطبيق البعدي، وهذا يعني قبول صحة الفرض الأول من الدراسة.

للتحقق من صحة الفرض الثاني، قامت الباحثة باستخدام معادلة ويلكوكسون وحساب قيمة (ق) وقيمة (Z) المناظرة.

قيمة (ق) ودلالاتها الإحصائية لرتب الفروق بين درجات التطبيق القبلي والبعدي في بطاقة الملاحظة لطلاب المجموعة التجريبية.

المتغير	رتب الفرق بين القياس القبلي والبعدي	عدد رتب الفرق	مجموع رتب الفرق (ق)	قيمة «Z»	مستوى الدلالة

دالة عند ٠,٠١	٢,٨١٥	صفر	صفر	الرتب السالبة	أداء المهارات (بطاقة ملاحظة مهارات الاستماع للغة العربية)
		٢١٠	٢٠	الرتب الموجبة	
			صفر	الرتب الصفرية	
			٢٠	العدد الكلي	

قيمة (ق) المحسوبة (الصغرى) = صفر

قيمة (ق) الجدولية (ن=٢٠، P=٠,٠١) = ٣٦

ويتضح من الجدول السابق من قيمة (ق) الجدولية والمحسوبة، وجود فروق دالة إحصائياً بين نتائج التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المنتج، لصالح التطبيق البعدي، وهذا يعني قبول صحة الفرض الثاني من الدراسة. للتحقق من صحة الفرض الثالث، قامت الباحثة باستخدام معادلة مان ويتي، وحساب قيمة (U) بين أزواج المجموعات في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي.

قيمة (U) ودلالاتها الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات كل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

مستوى الدلالة	قيمة «U»	متوسط الرتب	عدد الأفراد	المجموعة	المتغير
دالة عند ٠,٠١	٦,٠٥	١٠,٧٠	٢٠	ضابطة	التحصيل الدراسي
		٣٠,٣٠	٢٠	تجريبية	

ويتضح من الجدول السابق، وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط رتب درجات المجموعة التجريبية ومتوسط رتب درجات المجموعة الضابطة للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يعني قبول صحة الفرض الثالث من الدراسة.

للتحقق من صحة الفرض الرابع، قامت الباحثة باستخدام معادلة مان ويتي، وحساب قيمة (U) بين أزواج المجموعات في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات الاستماع للغة العربية قيمة (U) ودلالاتها الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات كل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم جودة المنتج

مستوى الدلالة	قيمة «U»	متوسط الرتب	عدد الأفراد	المجموعة	المتغير
دالة عند ٠,٠١	٢٥,٠٠	١١,٨٠	٢٠	ضابطة	بطاقة ملاحظة
		٢٨,٢٠	٢٠	تجريبية	

ويتضح من الجدول السابق، وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط رتب درجات المجموعة التجريبية ومتوسط رتب درجات المجموعة الضابطة لبطاقة ملاحظة مهارات الاستماع للغة العربية لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يعني قبول صحة الفرض الرابع، ويدل ذلك على فاعلية قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية.

**تفسير النتائج ومناقشتها :**

تفسير النتائج المتعلقة بفاعلية قصص محاكاة برامج الكمبيوتر التفاعلية في تنمية مهارات الاستماع للغة العربية. تشير النتائج إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح القياس البعدي، كما أكدت النتائج إلي وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية. ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء الاعتبارات التالية:

- ١- التصميم الجيد للقصص التفاعلية: التصميم الجيد للقصص التفاعلية، جعل تصفح الشاشات أمراً سهلاً ويسيراً بانسيابية كبيرة، وشجع المتعلم علي استمرار عملية التعلم، مما ساعد تنمية مهارات الاستماع للغة العربية.
- ٢- طريقة تقديم القصص التفاعلية: طريقة تقديم الأخطاء والصواب لها مع شرح موجز للعبارة، وعرض بعض الأمثلة للعبارة الصحيحة.
- ٣- تنوع أشكال تقديم القصص التفاعلية (نصوص- صور- رسم- لقطات فيديو-صوت) فأسلوب تقديم الأخطاء في البرنامج الإلكتروني؛ وما أشتمل عليه من عناصر الوسائل المتعددة وتوظيفها؛ مثل النصوص، والصور الثابتة، والصور المتحركة، والرسوم، والصوت، وغير ذلك من العناصر التي تعمل علي جذب انتباه المتعلم لدراسة محتوى البرنامج، حيث يتيح فرصة أكبر للتعلم من خلال أكثر من حاسة.
- ٤- إمكانية التعلم في أي وقت ومن أي مكان: ييسر القصص التفاعلية إمكانية الوصول للمحتوي في وقت سريع وبأقل جهد ممكن من المستخدم، بالإضافة إلي إتاحة استخدام البرنامج في الوقت والمكان الذي يناسب الطلاب المتعلمين
- ٥- التغلب علي الخوف والخجل من الأداء الخاطئ: ساعدت القصص التفاعلية التغلب علي عامل الخوف والخجل الذي قد يشعر به المتعلم أثناء دراسته، حيث ساعدت القصص التفاعلية الطلاب علي إتاحة فرصة لدراسة مهارات الاستماع للغة العربية، ودراستها أكثر من مره، حتى يتم تحقيق مستوي الإتقان المطلوب دون الشعور بالخوف أو الخجل

**توصيات ومقترحات البحث :**

في ضوء نتائج البحث تقترح الباحثة التوصيات التالية:

١. تسخير التكنولوجيا والتقنيات الحديثة لمعالجة الصعوبات التي تواجه الناطقين للغة العربية.
٢. ضرورة إعادة النظر في تصميم مقررات اللغة العربية بحيث توجه العناية إلى إنتاج مقررات إلكترونية، وبرمجيات تعليمية، يقدم فيها المحتوى التعليمي على أقراص مدمجة، أو في شكل صفحات من خلال بيئة تفاعلية تعتمد على تقنيات الشبكة العنكبوتية.
٣. إعداد معلم اللغة العربية قبل الخدمة للتعامل مع التقنيات الحديثة، ودمجها في برامج إعداده، بحيث تصبح مطلباً أساسياً من مطالب إعداده ليكتسب المهارات اللازمة لاستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة.
٤. تهيئة البيئة المدرسية وإمدادها بأليات الاتصال الحديثة من حاسب آلي، وبرامج إلكترونية ووسائط متعددة، وأليات بحث، ومكتبات إلكترونية، وبوابات انترنت؛ لتوظيفها في تعليم اللغة العربية.
٥. التوسع في إنشاء المعامل اللغوية ومعامل الحاسب الآلي في المدارس والكلليات والجامعات لتدريب الطلاب على الاستماع، والتحدث، والقراءة.
٦. تبني طرق التدريس الحديثة التي تقوم على تكنولوجيا الوسائط المتعددة، والتي تسمح للطلاب بالتعلم الذاتي وفقاً لقدرتهم، وحاجاتهم، وخصائصهم.

٧. استخدام استراتيجيات تدريسية في تعليم اللغة العربية عن طريق الحاسب تساعد الطلبة علي الاكتشاف والاستقصاء.
٨. ضرورة امتلاك معلمي اللغة العربية لمهارات الحاسب الآلي.
٩. استغلال الامكانيات العديدة المتوفرة في بيئة التعلم الالكتروني في تعليم اللغة العربية .

## المراجع:

### أولاً: المراجع العربية

١. احمد قنديل (٢٠٠٦). التدريس بالتكنولوجيا الحديثة، القاهرة، عالم الكتب.
٢. اشرف عويس (٢٠٠٣). فعالية استخدام برنامج وسائط متعددة في تحصيل واتجاه طلاب كلية التربية بمقرر تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة ٦ أكتوبر
٣. رانيا محمد على قاسم (٢٠٠٠): استخدام الكمبيوتر وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير ، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٤. رشدي أحمد طعيمة (١٩٩٨): أدب الأطفال في المرحلة الابتدائية ( النظرية والتطبيق ) ، دار الفكر العربي، ط١.
٥. شيماء محمود محمد عبد الوهاب (٢٠٠٤): فاعلية برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر لتنمية بعض مهارات الاتصال لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
٦. سعد عبد الرحمن(١٩٩٨). القياس النفسي النظرية والتطبيق. ط٢، القاهرة، دار الفكر العربي.
٧. صلاح العربي (١٩٨١). تعلم اللغات الحية وتعليمها بين النظرية والتطبيق ، لبنان ، مكتبة لبنان
٨. ضياء الدين الأثير(١٩٨٣). المثل السائر في أدب الكاتب والشاعر، تح: بدوي طبانة ومحمد الحوي، مطابع الفرزدق التجارية.
٩. عايد الهرش (١٩٩٩) . الحاسوب وتعلم اللغة العربية ، مجلة العلوم الإنسانية، العدد ١٢ ، الجزائر ، جامعة منتوري ، ص ص ٢١٧-٢٢٠.
١٠. عبد الله بن عبد العزيز (٢٠٠٢): استخدام تقنية المعلومات والحاسوب في التعليم الأساسى (المرحلة الابتدائية في دول الخليج العربية « دراسة ميدانية ») ، مكتب التربية العربي لدول الخليج، الرياض.
١١. غادة محمود محمد يوسف (٢٠٠٢): « استخدام الأطفال للكمبيوتر وعلاقته بمستوى قدراتهم الابتكارية »، رسالة ماجستير ، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة.
١٢. الغريب زاهر اسماعيل (٢٠٠١). تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم ، القاهرة ، عالم الكتب .
١٣. كمال الدين حسين (٢٠٠٠): مدخل في قصص وحكايات طفل ما قبل المدرسة ، الجيزة، الطبعة الثانية، ب.ن.
١٤. كمال زيتون (٢٠٠٤). تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات ، ط٢، القاهرة : عالم الكتب .
١٥. مجد الدين أبادي (١٩٨٣). القاموس المحيط، بيروت: دت، دار الجيل.
١٦. مجمع اللغة العربية (١٩٨٣). المعجم الفلسفي، ط١. القاهرة ، الهيئة العامة لشؤون المطابع الأميرية.
١٧. محمد الطبري (٢٠٠٠). جامع البيان في تأويل القرآن، تح: أحمد محمد شاكر، ط١. بيروت ، مؤسسة الرسالة.
١٨. محمد سويلم البسيوني (٢٠٠١). البحث العلمي في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية ، المنصورة، دار الكتب
١٩. محمد عبد الهادي حسين (٢٠٠١): أثر برنامج باستخدام الحاسب الآلى في تنمية التفكير الابتكارى لدى الأطفال، رسالة دكتوراه ، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
٢٠. محمد عطية خميس (٢٠٠٢). عمليات تكنولوجيا التعليم، القاهرة ، دار الحكمة.
٢١. محمد مجاور (١٩٩٩). تدريس اللغة العربية في المرحلة الثانوية ، القاهرة ، دار الفكر العربي
٢٢. محمّد الزبيدي(١٩٨٤). تاج العروس من جواهر القاموس، تح: عبد الحلیم الطحاوي، دط. الكويت:١٩٨٤، مطبعة حكومة

الكويت.

٢٣. محمود البطل (٢٠٠٩). في المؤتمر العالمي لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها . المنعقد ب معهد اللغة العربية جامعة الملك سعود. ٢-٣ نوفمبر.

٢٤. مضي الزهراني (٢٠٠٧). المدخل التقني في تعليم اللغة العربية مفهومه وأسس ومطالبه وتطبيقاته ، ورقة عمل مقدمة إلى المؤتمر العالمي الأول للغة العربية وآدابها : إسهامات اللغة والأدب في البناء الحضاري للأمة الإسلامية، الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا.

٢٥. ممدوح الكفاني وجابر عيسى (١٩٩٥). القياس والتقويم النفسي ، الكويت: مكتبة الفلاح.

### الهوامش

- ١- Alan Rickman (٢٠٠٢): Interactive Story : Back to School.
- ٢- Barbara Hayes – Roth (١٩٩٩): Getting into the story Stanford University , Summer .
- ٣- Brian Magerko (٢٠٠٥): Story Representation and Interactive Drama. American Association for Artificial Intelligence.
- ٤- Carlson. S (١٩٩٨): The effectiveness of a computer program in helping kindergarten students learn the concepts of left and right. Journal of computing in childhood education
- ٥- Fatourous . C (١٩٩٥): Young Children using Computer : Planning appropriate learning experience . Australian Journal of Early Childhood
- ٦- Jaime Sanchez & Mauriciolumbreras (١٩٩٧): Hyperstories: A Model to Specily and Design Interactive Educational Stories. International Conference of the Children Computer Science Society. Nov. B
- ٧- Liu ، Min (١٩٩٦): An exploratory study for how pre- kindergarten children use the uteractive multimedia . technology impications for multimedia software design. Journal of Computing in childhood education
- ٨- Sims. R. C (١٩٩٩): “ Interactivity on Stage: Strategies for Learner – designer communication “، Australian Journal of Educational Technology ١٥ (٢) .
- ٩- Sims. R. C. H (١٩٩٧): “ Interactive Learning as an “ emerging “ Technology: A reassessment of Interactive and “ instructional design “، Australian Journal of Educational Technology ١٣ (١) ، ٦٨ ، ٨٤ .





