مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب
Issn: 2572-0058 Eissn: 2676-1696
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/485
المجلد 09 العدد 01 جانفي 2025 ص541/ 549

دور المحتوى التفاعلي الرقمي في تنمية كفاءة المتعلم في اللغة العربية

The role of digital interactive content in developing learner proficiency in the Arabic language

أد، صالح غيلوس *
جامعة المسيلة ، (الجزائر)
Salah.ghiloud@univ-msila.dz

أد، بلخير ارفيس
جامعة المسيلة ، (الجزائر)
Refis.belkhir@univ-msila.dz

معلومات المقال

تاريخ الارسال:
2024 /10 / 02
تاريخ القبول:
2025/01/07

الكلمات المفتاحية:
- ✓ تحول رقمي؛
- ✓ تكنولوجيا المعلومات؛
- ✓ التعلم الإبداعي ؛
- ✓ اللغة العربية ؛
- ✓ المتعلمين؛
- ✓ المحتوى اللغوي؛

الملخص:

إن القفزات النوعية الملحوظة في مجالات تكنولوجيا المعلومات، والاتصالات والإنترنت، وما يصاحبها من تحول رقمي، وكذلك استخدام ودمج تكنولوجيا المعلومات في المنظومة التعليمية، مما يؤدي إلى انتشار ثقافة التعلم الذاتي والتعلم التعاوني من خلال المحتوى الرقمي التفاعلي لتعلم اللغات، والذي يحفز المتعلمين على الانتباه والتركيز. والمساهمة في تحسين فاعلية أدائهم وتحصيلهم المعرفي، من خلال استخدام تقنيات التفاعل الإيجابي والمشاركة بإيجابية و المشاركة الفعالة في التعلم الإبداعي والنقدي. إذ تساهم الوسائل السمعية والبصرية مثل : الحواسيب ومقاطع الفيديو التفاعلية في الحد من الاستخدام المفرط للتعليم المباشر. ويعد استخدام المحتوى الرقمي التفاعلي لتعليم اللغة العربية وتعلمها وسيلة فعالة لجذب المتعلمين وإشراكهم وتفاعلهم المباشر مع هذا المحتوى اللغوي، باستخدام تقنيات التفاعل الإيجابي والمشاركة في تجربة مبتكرة ومشوقة.

دور المحتوى التفاعلي في تنمية كفاءة المتعلم في اللغة العربية

Abstract :

The remarkable qualitative leaps in the fields of information and communication technology and the Internet, and the accompanying digital transformation, as well as the use and integration of information technology in the educational system, which leads to the spread of a culture of self-learning and cooperative learning through interactive digital content for language learning, which motivates learners to pay attention and focus, and contribute to improving their performance and cognitive achievement, through the use of positive interaction techniques and participation in innovative experiences. And contribute to improving the effectiveness of their performance and cognitive achievement, through the use of positive interaction techniques and active participation in creative and critical learning. Audio-visual aids such as : Computers and interactive videos reduce the excessive use of direct instruction. The use of interactive digital content for teaching and learning the Arabic language is an effective way to attract, engage, and directly interact with learners, using techniques of positive interaction and participation in an innovative and exciting experience.

Article info

Received 02/10/2024

Accepted 07/01/2025

Keywords:

- *Digital transformation;*
- *information technology;*
- *creative learning;*
- *Arabic language;*
- *learners;*
- *language content*

.مقدمة :

تبرز الحاجة الملحة إلى أساليب جديدة ومبتكرة لتعلم اللغة العربية، تمكّن المتعلمين من الفهم والاستيعاب وتعزز قدرتهم على توظيفها بشكل مناسب ، وتحفزهم على المشاركة في الأنشطة الصفية واللا صفية وفي الحياة اليومية، ويعتبر المحتوى التفاعلي نتاج التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي، حيث يستخدم بواسطة طريق الشبكةالنصية والصوتية أو على شكل صُوري. ويطلق عليه أيضا المحتوى الالكتروني، وهو نوع من بنية البيانات، أو مجموع منتجات مادية تطابق المواد الرقمية من حيث العناصر الأربعة: مضمونها، وما وراء البيانات الخاصة بها وعلاقتها مع غيرها من الكيانات الأخرى، وسلوكها.[1]

1- **بناء المحتوى الرقمي التفاعلي** : يعتبر بناء المحتوى الرقمي التفاعلي من أكثر المفاهيم استخدامًا في عصرنا الحالي، حيث أصبح التعلم عن بعد عبر الإنترنت، بالإضافة إلى التعلم الإلكتروني، يستخدم على نطاق واسع لتطوير مهارات المتعلمين وتنمية مداركهم .ولبناء محتوى رقمي تفاعلي تعليمي ، الغرض منه توضيح كيفية أداء المهام التعليمية وتحقيق المدخلات والمخرجات وفق منهجية علمية، تعزز التعلم المستقل وتوفر محتوى ذا فائدة للمتعلم في محتوى تفاعلي جذاب وشائق.2

2- اختيار المحتوى الرقمي التفاعلي لتعلم اللغة العربية:

يتم بتحديد حاجات المتعلمين الواجب إشباعها. وفق الآتي:

- تحديد كمية المعارف التعليمية المقدمة للمتعلم وفق قدراته.
- ملاءمة المحتوى التفاعلي للكفاءات التي يراد إكسابها.

ومنه فالمحتوى الرقمي التفاعلي يعتبر تحولًا ديناميا ومقاربة تعليمية جديدة، يمكن أن تخلق نوعا من التفاعل الإيجابي لما توفر ه من أدوات التكنولوجيا والبيئات التعاونية والتطبيق العملي لمحاكاة الواقع المعاش، كما تسمح بالتغذية الراجعة الفوريةلجاذبيتها وملاءمتها لمواقف الحياة اليومية.

1- أسلوب تعلم اللغة العربية بالمحتوى الرقمي التفاعلي:

يتم تعلم اللغة العربية وفق هذه المقاربة باستخدام التطبيقات التعليمية، والدورات التدريبية لتنمية مهارة الاستماع، ومهارة المحادثة ،و مهارة القراءة،ومهارة الكتابة.

وهو أسلوب إبداعي لتقديم بيئة تفاعلية رقميةمصممة خصيصا بشكل جيد، يستخدمها الأستاذ والمتعلم في أي ومكان وأي وقت شاء، باستعمال المصادر التقنية الرقمية التفاعلية المناسبة لبيئة التعلم المفتوح.3

أ- أنماطه:

*- **أسلوب المحتوى التفاعلي المتزامن لتعلم اللغة العربية :** ضرورة حضور المتعلمين بشكل متزامن في وسائط التواصل الاجتماعي، والبث الرقمي المباشر ك: (المحاضرات، و المؤتمرات، والجلسات التعليمية/ التعلمية) .

*- **التعلم المحتوى التفاعلي غير المتزامن لتعلم اللغة العربية:** لا يشترط فيه حضور المتعلم ، إذ يمكنه التعلم في أي وقت شاء بوسائل تقنية رقمية ك (البريد الالكتروني، أو المنتديات،).

* **مميزات المحتوى التفاعلي الرقمي:** يمتلك هذا الأسلوب مجموعة من الأدوات التي تعمل على تعزيز المحتوى التعليمي من خلال:

- **التفاعلية:** صار بإمكان المتعلم أن يشارك في مناقشة هذه المادة التعليمية، ويبدي رأيه فيها بإيجابية، فهو لم يعد مشاهدا سلبيا،؛ بل أضحى مستخدما نشطا، ينتج وينشئ ويشارك ويصنع المحتوى، وتدخل ضمن التفاعلية العديد من الخصائص المجسدة لمفهومها، نذكر منها:
  - الانفتاح.
  - المشاركة .
  - المحادثة .
  - الترابط.

- **الافتراضية**: أصبحت العلاقة بين الأستاذ والمتعلم في مواقع التواصل الاجتماعي، فهي علاقة إنسانية مفترضة، يتم التفاعل فيها بينهما عن طريق وسيط آلي وبشكل غير مباشر، وهذه الخاصية أوصلت الناس إلى حالة من التداخل بين العلاقات الواقعية والافتراضية. ومن خصائصها :

- شد انتباه أكثرفي أي مكان إذ يوجد يتقيد بالوقت والمكان .
- يمنح تمثيلًا مرئيًا ومسموعا لخيارات الإجابة عن الأسئلة الموجهة للمتعلم
- يمكن المتعلم من استخدام الأدوات التفاعلية.
- يمكن من الحصول عن الإجابة بشكل فوري.
- له خاصية التحديث المستمر.

2- أسلوب المحتوى التفاعلي الرقمي باللّعب :

نشاط موجه يهدف إلى تنمية سلوك المتعلمين، وقياس قدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية. وهذا الأسلوب أعتمد في تعليم وتعلم اللغة العربية بالمحتوى التفاعلي الرقمي باللعب، لا يجعل العملية أكثر متعة فحسب؛ بل أكثر فعالية أيضًا. وهو يتماشى مع النهج التواصلي لتعليم اللغة باعتباره أحد الأساليب التفاعلية المناسبة ، فهو يوفر للمتعلمين فرصًا عديدة لممارسة مهاراتهم اللغوية وصقلها في بيئة داعمة وجذابة.[4].

أ - أشكاله:

* **المحتوى الرقمي التفاعلي باللعب:** يساعد هذا الأسلوب على تحسين الأداء التعليمي ويحفز على توسيع المدارك، ويستفيد هذا الأسلوب حب المتعلم المتأصل للعب والمنافسة، مما يحول التعلم إلى متعة، وأكثر تفاعلية. فهو وسيلة تربوية فعالة تنمي الجوانب الآتية:

- الجانب الحس / حركي.

- الجانب الانفعالي.

- الجانب الاجتماعي.

- الجانب العقلي والمعرفي. [5]

ب- **ألعاب الذكاء:** تقوم على سرعة البديهة تسهم في تنميه الذكاء، ومنها: ألعاب البازل، والكلمات المتقاطعة، والفوازير، والمتاهة .

- ✓ **تطبيق ألعاب الدمى:** من أكثر الألعاب المفضلة عند المتعلمين و المحببة لديهم، وخاصة تلك الدمى التي تشبه شخصيات كرتونية .
- ✓ **تطبيق ألعاب الحظ** : تعمل هذه الألعاب على زيادة التحفيز والحماس عند المتعلمين من خلال تطبيق ألعاب الحظ : الثعابين والسلالم، وألعاب التخمين .[6]
- ✓ **تطبيق لعبة قطع الدومينو:** تعطى كل مجموعة قطعا من الدومينو ، ويطلب من كل مجموعة اختيار مكونات العدد، والناجح من ينفذ اللعبة بسرعة.
- ✓ **تطبيق لعبة البحث عن الكلمة الضائعة:** تنفذ من خلال لوحة بها مجموعة من الحروف، حيث يحدد الأستاذ خطة اللعب ، ثم يأمر المتعلمين بالبحث عن الكلمة من خلال جمع الحروف رأسيا . مثل:

- ✓ **تطبيق لعبة دولينجوا:** هو تطبيق تفاعلي مصور لتعلم اللغة العربية، بشكل مفردات يحمل عن طريق App Storeأو Google Play

- ✓ **تطبيق الكلمات المفقودة** : لعبة تنمي وبشكل كبير القاموس المفرداتي للمتعلم.تنزل عن طريقApp Store أو Google Play
- ✓ **تطبيق لعبة إنسان جماد نبات:** لعبة شائقة ومفيدة لتنمية الثروة المفرد اتية والمصطلحاتية تحمل عن طريق App Storeأو Google Play

- ✓ **تطبيق لعبة أنمي لغتي:** لعبة رائدة تفاعلية لتعلم اللغة العربية بسلاسة. وتحمل اللعبة عن طريقApp Storeأو Google Play
- ✓ **تطبيق لعبة المتضادات:** وهي لعبة تحدي للمتعلم لإيجاد الأحرف المفقودة تحمل عن طريقApp Storeأو Google Play

- ✓ **تطبيق لعبة تحدي الضد** : تحمل اللعبة عن طريقApp Storeأو Google Play

هذه بعض التطبيقات الرقمية التفاعلية لتعلم اللغة العربية بأسلوب اللعب، توظف القصص، والحكايات، والمسرح، والخيال ، والألوان ، والموسيقى، و تتمتع هذه التطبيقات التعليمية بالقدرة على تتبع التقدم في التعلُّم، وكسر النمطية والحواجز الروتينية.

3- **الخرائط الذهنية الرقمية** : إستراتيجية تعليمية تعتمد في إنتاجها على برامج الكمبيوتر المتخصصة ، ويتم إعدادها بواسطة المتعلم ،وبما يحقق فاعلية التعلم في الموقف التعليمي، وبناء الأفكار وترتيبها وتوضيحها وسهولة استرجاعها من خلال استخدام الرسوم التخطيطية لتوضح الأفكار الرئيسية والفرعية .[7] وتعتمد هذه الإستراتيجية على الرسم كالخرائط، حيث تبدأ المجموعات بوضع مفهوم أو فكرة رئيسية الرئيسي المراد تحليلها، ثم يبدأ التفريع لتوليد الأفكار أكثر دقة وتحديدا وفق المعايير الآتية:

- تحديد العناصر الرئيسة، والفرعية والمعلومات والمفاهيم والأفكار المتعلقة به .
- رسم شكل في وسط الصفحة ويكتب بداخله الفكرة الرئيسة للنص أو موضوع النص
- رسم خطوط خارجة من هذا الشكل بعدد الأجزاء الفرعية، بلون مختلف، وعريضة عند البداية، ثم تبدأ في النحف حتى تصبح مدببة عند النهاية. عند رأس كل خط يمثل العنوان الفرعي تم كتابة الأفكار الفرعية بنفس الطريقة، ثم الانتقال للعناوين الفرعية الأخرى.
- إضافة الصور والرموز التي تساعد على إنشاء العلاقات، والروابط بين الأفكار.

- تطبيق خرائط المفاهيم Mindmeister الإلكترونية:

4- الفيديو التفاعلي :

هو إحدى التقنيات المستحدثات والأدوات التي تقدم محتوى تعميمي تفاعلي نشط، يتيح لمتعلم التحكم في عرض المعلومات، والاستجابة لمؤثرات وأدوات التفاعل المعروضة على شاشة الفيديو، بما يمّكن من تحقيق الأهداف التعليمية بالطريقة والأسلوب والسرعة التي تناسب، وذلك بشكل متزامن، بالإضافة إلى توفير أدوات أخرى تتيح للمتعلم التفاعل مع الفيديو بالتحكم في طريقة العرض، والتنقل والإبحار في المحتويات.[8] في تقديم المعلومات باستخدام لقطات الفيديو والإطارات الثابتة مع نصوص ورسوم وأصوات.

- أن مستويات الفيديو التفاعلي : توصف بناء على كم التحكم والمشاركة الممكن أن تتاح بين المتعلم والبرنامج وتتمثل فيما يلي :

* المستوى الصفري : وهو يقابل الفيديو الخطي.
* المستوى الأول : مبني على التحكم من خلال لوحة المفاتيح في نقطة توقف الصور أو المشاهد .
* المستوى الثاني : التحكم من خلال لوحة المفاتيح وبرامج الكمبيوتر و لكنة محدد بحجم الذاكر ة .
* المستوى الثالث : ويجتوي عدة تطبيقات تفاعلية يتحكم فيها برنامج كمبيوتر خارجي.
* المستوى الرابع : و يسمح هذا المستوى بقدر كبري من التفاعل مقارنة بالمستويات السابقة.

5- **الأنجوغرافيك:** ذلك العرض البصري للمعلومات والبيانات لمحتوى تعلم اللغة العربية ، يمزج بين الرسومات والصور والصوت، في كل واحد بطريقة مرتبة، لتيسير وفهم المعلومات الصعبة، حيث يسمح بمشاركة المتعلم.

6- **برنامج الإبحار لاسترجاع المعلومات:**

يعتبر الإبحار أحد طرق استرجاع المعلومات، ويبدأ تصميم أسلوب الإبحار عند إعداد القصة المصورة من خلال إنشاء

العقد، والروابط التي توضع بين أجزاء المحتوى . وهو وسيلة عرض بصري لبعض المعلومات أو تقديم بعض الأسئلة أو تخطى أو تكرار أو الاستمرار في نشاط ما، كما تعمل على تحديد نقاط البداية والنهاية والتفريعات الحادثة في البرنامج.

6- **التعلم المقلوب:** "نمط من أنماط التعلم الذى يجمع بين التعلم الحاسوبي والتعلم وجهًا لوجه وكذلك متمركز حول المتعلم، حيث يقوم المتعلم بدراسة الموضوعات والمهارات العملية وفهمها بتعمق وتركيز من خلال الفيديو والمحاضرات الإلكترونية التي قام برفعها المعلم على موقع عبر شبكة الإنترنت، والاستفادة من وقت الصف الدراسي في إجراء المناقشات والأنشطة المتعلقة بحل المشكلات والمشروعات الجماعية تحت إشراف وتوجيه المعلم؛ أي قلب مهام التعلم ما بين داخل الفصل وخارجه، بحيث يقوم المعلم باستغلال التقنيات الحديثة والإنترنت لإعداد الدرس، عن طريق شريط مرئي (فيديو)، ليطّلِع الطالب على شرح المعلم في المنزل، ومن ثم يقوم بأداء الأنشطة التي كانت فروضاً منزلية داخل الفصل، مما يعزز فهمه المادة العلمية، وهذا هو المفهوم المطور لطرق التدريس الحديثة. 9 في نموذج التعلم المقلوب، هناك تحولا جذريا من الفصل الدراسي الذي يرتكز الأستاذ إلى الفصل الدراسي الذي يرتكز على المتعلم ، حيث ينتقل المتعلم إلى استكشاف الموضوعات بتعمق أكبر باستخدام أساليب تربوية تتمحور حوله وتستهدف مستوى استعدادهم الذي يقوم على روح التحدي.

–**معايير تصميمه:** تتحدد في معايير تربوية ترتبط بالأهداف التعليمية المرجوة، والمحتوى التعليمى المطلوب تعلمه، والطلاب المستهدفين، والأنشطة التعليمية التي تكسب الطلاب المعارف والخبرات المختلفة، وتقويم التعليم، وتقديم التغذية الراجعة، وهناك معايير تكنولوجية تتمثل في معايير مرتبطة بالنصوص، والصور، والرسوم الثابتة والمتحركة، ومقاطع الفيديو، والصوت، والروابط الفائقة، وأساليب التصفح، وتصميم الواجهات التعليمية، والتفاعلية، والتحكم التعليمي.

خاتمة:

الحاجة الملحة لتكييف التعليم مع التكنولوجيا والثورة الرقمية، من أجل خلق بيئة تفاعلية رقمية عبر الوسائط المعتمدة على شبكة الانترانت، لتعزيز جودة التعليم وتنمية الثقافة الرقمية لدى الأستاذ والمتعلم على حد سواء، بهدف تحسين مهاراتهما وإنشاء عملية تعليمية نشطة بصورة متزامنة أم غير متزامنة، وكذا إمكانية إتمام هذا التعلم في الوقت والمكان وبالسرعة التي تناسب ظروفهما وقدراتهما، وإعدادهما للمستقبل، ونشر الثقافة التقنية لديهما؛ بما يساعد على خلق مجتمع المعرفة لدى المتعلمين، وزيادة تفاعلهما مع المحتوى اللغوي من أجل بناء كفاءتهم.

الهوامش:

[1] - ينظر ، السيد محمود : طبيعة العصر والمحتوى الرقمي العربي، مجلة مجمع اللغة العربية، مج90، 2017، ، ص 190

[2] -ميسره عاطف محمد نجيب المطيعي: أثر تصميم محتوى رقمي، مجلة العمارة والفنون، والعلوم الإنسانية، م5 ،ع20، عمان، ص504

[3] - ينظر بدر الخان: استراتيجيات التعلم الإلكتروني، شعاع للنشر والعلوم ، المغرب، 2005، ص 19/18

[4] - ينظر، مروان البواب: الألعاب التعليمية، الواقع والتطلعات، مجلة مجمع اللغة العربية ،بدمشق، 2007، ص 02

[5] - الحمامي محمود: فلسفة اللعب، مركز الكتاب للنشر، مصر، 1999، ص20،

[6] - ينظر الألعاب التعليمية ، ص 04/03

[7] - ينظر، سعيدى ، والبلوشى : طرائق تدريس العلوم : مفاهيم وتطبيقات عملية، دار المسيرة للنشر والتوزيع ،الأردن ، 2008، ص 25

[8] - ينظر، تامر المغاوري: تطوير بيئة تدريب ذكية قائمة على البيانات الضخمة لتنمية مهارات تصميم الفيديو التفاعلي لدى معلمي المرحلة الثانوية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة ، مصر، 2023 ، ص 549

9- طارق عبد الرؤف عامر : التعلم المقلوب ، القاهرة : دار السحاب للنشر والتوزيع .2014، ص12