المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

معهد تعليم اللغة العربية

قسم علم اللغة التطبيقي

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم المفردات لمتعلمات العربية لغة ثانية

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في علم اللغة التطبيقي

إعداد:
سارة عدنان حسن باحارث

إشراف:
د. الصديق آدم بركات

العام الجامعي
١٤٣٧- ١٤٣٨هـ

قَالَ تَعَالَىٰ:

﴿ نَزَلَ بِهِ ٱلرُّوحُ ٱلْأَمِينُ ﴿١٩٣﴾ عَلَىٰ قَلْبِكَ لِتَكُونَ مِنَ ٱلْمُنذِرِينَ ﴿١٩٤﴾
بِلِسَانٍ عَرَبِيٍّ مُّبِينٍ ﴿١٩٥﴾ ﴾

(سورة الشعراء)

ملخص الدراسة

عنوان الدراسة: أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعلم المفردات لمتعلمات العربية لغة ثانية.

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعلم المفردات اللغوية لدى متعلمات العربية لغة ثانية في المستوى المبتدئ، وتتكون هذه الدراسة من خمسة فصول، الفصل الأول المقدمة، والفصل الثاني الإطار النظري ، وقد تناولته في ثلاثة جوانب وهي تعلم المفردات والألعاب اللغوية الإلكترونية، واستخدام الألعاب الإلكترونية في تعلّم المفردات، وأما الفصلان الثالث والرابع فهما الجانب التطبيقي من البحث، وقد تطلّب هذا الجانب استخدام المنهج شبه التجريبي، من خلال مجموعتين إحداهما تجريبية تم تدرّيسها المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، وضابطة قدّمت لها المفردات بالطريقة التقليدية، بأداة بحث واحدة وهي الاختبار، وقد نفذ قبليا وبعديا، وختم البحث بالفصل الخامس متمثلاً في النتائج والتوصيات، وقد توصل هذا البحث إلى نتائج عدة منها، عدم وجود فروق ذات دلالات إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي في كل من مستويات (التذكر، والفهم، والتطبيق، والاختبار ككل)، وفي ضوء تلك النتائج أوصي البحث بعدة توصيات منها: أهمية تضمين المحتويات المقررة لمناهج تعليم العربية للناطقين بغيرها على أنشطة تمارس بالألعاب اللغوية الإلكترونية، وإرفاق قرص مضغوط CD تعليمي يوظّف الألعاب الإلكترونية لخدمة المنهج، وإجراء المزيد من الدراسات حول هذا المجال لمواكبة التطور والتقدم.

Abstract

This study aims to identify the impact of the use of language electronic games on learning vocabulary by female learners of Arabic as a second language at the beginners' level. The study consists of five chapters; the first chapter is an introduction, and the second chapter includes the theoretical framework which covers three aspects: learning vocabulary, electronic games and their use in learning vocabulary. Chapters III and IV deal with the method of research, which requires the use of a quasi-experimental approach. Two groups are used;an experimental one which has been taught vocabulary using games and the control group taught vocabulary in the traditional way. Asingle research tool, i.e., a test is performed before and after the experiment. The study is concluded with chapter V which includesthe findings and recommendations. No statistically significant differences are found between the experimental and the control group in telemetric test for(remembering, understanding, application, and the test as a whole). In the light of these results several recommendations are proposed. It is suggested that the content of curriculum for teaching Arabic to non-native speakers should include online activities practiced with linguistic games, and attach a CD which employs electronic service approach and games .Further studies are recommended to keep pace with development and progress in this field.

فهرس المحتويات

الموضـــــــــوع	الصفحة
ملخص الرسالة باللغة العربية.	ج
Abstract	د
الإهداء.	هـ
شكر وتقدير.	و
فهرس المحتويات.	ز
فهرس الجداول.	ح
فهرس الملاحق.	ط
الفصل الأول: المقدمة	١-٢
أولًا: أساسيات البحث.	٤
ثانيًا: الدراسات السابقة.	٧
التعليق على الدراسات السابقة.	١٠
الفصل الثاني: الإطار النظري.	١٣
المبحث الأول: تعلّم المفردات اللغوية.	١٥
أولًا: التعلم مفهومه وأنواعه.	١٧
ثانيًا: المفردات اللغوية.	٢٢
١- مفهوم المفردات اللغوية وأهميتها وتصنيفها.	٢٣

الموضـــــــــوع	الصفحة
علاقة المفردات اللغوية بالعلوم الإنسانية.	٢٩
٢- معايير اختيار المفردات اللغوية .	٣٦
٣- أساليب تقديم المفردات اللغوية.	٤٠
المبحث الثاني: الألعاب اللغوية الإلكترونية.	٤٤
أولًا: المفهوم.	٤٥
ثانيًا : نبذة تاريخية.	٥٥
ثالثًا : النظريات المفسرة للعب.	٥٧
رابعًا: فوائد الألعاب.	٥٩
خامسًا : تصنيفات اللعب والألعاب اللغوية والألعاب الإلكترونية.	٦٣
سادسًا : معايير اللعبة اللغوية الإلكترونية الجيدة.	٦٨
سابعًا : خطوات إعداد الألعاب اللغوية.	٧٢
المبحث الثالث: تقديم المفردات باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية.	٧٤
أولًا : مميزات اكتساب المفردات عن طريق الألعاب اللغوية الإلكترونية بـ:	٧٥
١- فرضيات Krashen.	٧٥
٢- نظرية Simon Dike.	٧٩

الموضـــــــــوع	الصفحة
ثانيًا: علاقة تقديم المفردات اللغوية باستخدام الألعاب الإلكترونية.	٨٢
الفصل الثالث: منهجية البحث.	٩٢
منهج البحث.	٩٣
مجتمع البحث والعينة.	٩٣
أداة البحث ومراحل تصميمها.	٩٨
أولًا : أداة البحث.	٩٩
١-مراحل تصميم أداة البحث.	٩٩
أ- تحديد الهدف من الاختبار.	٩٩
ب- تحديد المحتوى الدراسي للاختبار.	٩٩
ج- المفردات المعتمدة في البحث.	١٠٢
د- تحديد نوع الاختبار.	١٠٤
هـ- صياغة تعليمات الاختبار.	١٠٤
و- صياغة مفردات الاختبار.	١٠٤
ز- مراجعة مفردات الاختبار.	١٠٥
ح- وضع تعليمات الاختبار.	١٠٥
ط- عرض الاختبار على المحكمين.	١٠٥

الموضـــــــــوع	الصفحة
ي- التوصل إلى الصورة النهائية للاختبار.	١٠٦
ك- قياس الصدق.	١٠٦
٢-تصميم الألعاب اللغوية الإلكترونية.	١٠٧
أ- تقسيم الألعاب اللغوية الإلكترونية في البحث.	١٠٨
ب- الإجراءات التي اتبعتها الباحثة لتطوير الألعاب.	١٠٨
ج-توصيف عمل الألعاب الإلكترونية على المفردات.	١٠٨
د-توصيف تدريب المجموعة الضابطة.	١١٨
هـ- الألعاب اللغوية الإلكترونية المستخدمة في البحث.	١١٨
و- وصف الألعاب.	١١٨
ز- الإجراءات التطبيقية في البحث .	١٢٣
١- حساب معامل ثبات الاختبار.	١٢٤
٢- حساب زمن الاختبار.	١٢٤
جمع البيانات.	١٢٥
أولًا: إجراءات ما قبل تنفيذ التجربة.	١٢٥
أ- الاختبار التحصيلي القبلي.	١٢٦
ب-تدريس المجموعتين.	١٢٦

الموضـــــــــوع	الصفحة
ج- الاختبار البعدي.	١٢٦
المبحث الخامس: تحليل البيانات.	١٢٦
الفصل الرابع: عرض النتائج بعد تفسيرها وتحليلها.	١٢٨
نتائج الدراسة.	١٢٩
أولًا: الفرق بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة.	١٢٩
ثانيًا: ضبط التحصيل القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية.	١٣٠
ثالثًا: الإجابة عن تساؤلات البحث.	١٣٩
مناقشة النتائج وتفسيرها.	١٤٠
الفصل الخامس: خاتمة الدراسة.	١٤٩
ملخص النتائج.	١٥٠
التوصيات والمقترحات.	١٥٥
أولًا: توصيات البحث.	١٥٥
ثانيًا: مقترحات البحث.	١٥٥
المصادر والمراجع.	١٥٦
ملاحق البحث.	٢٠٦

فهرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
٠١	تقسيم عينة الدراسة.	٩٤
٠٢	توزيع أفراد عينة البحث وفق متغير العمر.	٩٥
٠٣	أسماء الطالبات وجنسياتهن.	٩٥
٠٤	التقسيم حسب متغير المكوث في السعودية.	٩٦
٠٥	أسماء وجنسيات طالبات المجموعة التجريبية.	٩٦
٠٦	أسماء وجنسيات طالبات المجموعة الضابطة.	٩٧
٠٧	أسماء وجنسيات طالبات المجموعة الاستطلاعية.	٩٧
٠٨	جنسيات الطالبات المنتميات إلى المجموعات.	٩٨
٠٩	المفردات اللغوية التي تضمنها الاختبار.	١٠٢
٠١٠	تعديل بعض أسئلة الاختبار التحصيلي بناء على ملاحظات المحكمين.	١٠٦
٠١١	توصيف عمل الألعاب اللغوية الالكترونية.	١٠٨
٠١٢	توصيف الألعاب الإلكترونية المعتمدة في هذه الدراسة، وطريقة عملها مع المفردات.	١١٩
٠١٣	حساب ثبات الاختبار باستخدام معامل ألفا لكرونباخ.	١٢٣
٠١٤	الفرق بين متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة.	١٢٩

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
١٥.	الفرق بين متوسطي رتب درجات القياسين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية باستخدام اختبار ولكوكسون (Wilcoxon Signed Ranks Test).	١٣١
١٦.	نتائج اختبار مان وتني "Mann- Whitney test" لحساب الفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي على أبعاد تحصيل المفردات.	١٣٢
١٧.	الفرق بين متوسطي رتب درجات القياسين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية باستخدام اختبار ولكوكسون (Wilcoxon Signed Ranks Test).	١٣٤
١٨.	درجات عينة الدارسة (المجموعة التجريبية) في الاختبار القبلي.	١٣٥
١٩.	درجات عينة الدارسة (المجموعة الضابطة) في الاختبار القبلي.	١٣٦
٢٠.	درجات العينة التجريبية في الاختبار البعدي.	١٣٧
٢١.	درجات العينة الضابطة في الاختبار البعدي.	١٣٨