Proceeding AEC : Arabic Education Conference , 2021
Published by : Arabic Education Departement (PBA), the Faculty of Tarbiyah (FIT),
State Islamic University of Raden Mas Said Surakarta

فعالية لعبة الأفعى الرقمية والسلم لتعلم اللغة العربية للأطفال في مهارات القرن الحادي والعشرين

Nur Laili Rahmawati[1], Anis Afifah[2]
STAI At-Tanwir Bojonegoro
lailaabdullah899@gmail.com [1] anissafifah92@gmail.com [2]

ENGLISH ABSTRACT
Learning Arabic is very diverse in accordance with the development of knowledge, science, and technology. There are many ways that educators do to continue to motivate students in learning Arabic, one of which is innovation and creativity in existing games. The traditional snake and ladder game is very popular with early childhood, so the author is encouraged to develop a digital snake and ladder game to encourage students to keep the spirit of learning Arabic. This is study aims to 1) to find out if how the effectiveness of digital snakes and ladders games for early childhood in 21st century skills, 2) to determine the succesfull of digital snakes and ladders games for early children in 21st century skills. This study uses quantitative research method, with the value of depend on the average by childrens in the pre test 72.5 and the post test 94.5, the digital snake an ledder game has an effective or an effect
***Keywords**: Effectiveness, digital snake and ladder game, 21st century skill.*

الملخص

في هذا العصر الرقم، كان التعليم يواجه التحديات المختلفة التي تؤدي إلى تطور العلوم و المعارف و تكنولوجيات التصالات تطورا سريعا. هناك طريقة كثيرة للمعلم في دفع الأطفال للتعلم اللغة العربية، إحدى اختراعات وابداعات في تطوير اللعبة عند تعليم اللغة العربية. اللعبة السلم والثعبان التقليدي يكون مشهورا عند الأطفال، حتى تطورت الباحثة فيها، كي تكون نشيطا في تعلم اللغة العربية. يجري هذا البحث بالمدخل الكمي. أما أهداف هذا البحث فهي: ١) لمعرفة فعالية اللعبة السلم والثعبان للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي والعشرين، ٢) لمعرفة نجاح اللعبة السلم والثعبان للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي والعشرين في تعليم اللغة العربية للأطفال. الوسيلة التعليمية الالكترونية التي استخدمتها الباحثة لها فعالية ونجاحها في قدرة الأطفال في تعليم اللغة العربية، نطرا ذلك إلى قارنت الباحثة لكل النتائج التي حصلت عليها أطفال مجموعة التجربة وأطفال في المجموعة

الضابطة في الاختبار البعدي، و أن درجة في الامتحان القبلي ٧٢،٥ وأما في الامتحان البعدي ٩٤،٥، إذا هناك فعالية ونجاح الأطفال في استخدام اللعبة السلم والثعبان الالكتروني.
مفتاح الكلمة: فعالية، اللعبة السلم والثعبان الالكتروني، مهارات القرن الحادي والعشرين

المقدمة

التعلم هو نشاط نيل المعلومات من أنواع الموارد أو نشاط الذي يستعمل لتعلم شيئ لأغراض الواردة من الخبرة حتى تغير السلوك الفرد. نشاط التعلم يواقع في أي مكان، بشرط المتعلم مريح في التعلم. يل تعلم رسمي فقط يواقع في المدرسة، لأن في المدرسة مكان إلقاء المعلم والمتعلم في نشاط التعلم والتعليم.

أما الألعاب في اللغوية هي وسيلة أو طريقة لترقية مهارات االطلاب وكما يشير فضل الله إن استخدام الألعاب اللغوية يرتقي في تعليم اللغوية للمهارات الأربعة مثل الاستماع، القراءة، التحدث، والكتابة، والألعاب اللغوية وسيلة يفاعل في ترقية مهارات التلاميذ الشفهية، االكتابية، اللغوية. الألعاب اللغوية أثر الذي كبير لدى الطلاب عند تعليم اللغة العربية و أيضا يساعدهم في مجتمعاتهم التي يتمو عليهم في تكوين القدرات والاستعدات للتعبير عن أفعالهم وأقوالهم المحدودة وتعليم المعلومات وتقديمها باللغة العربية، بلا تفكر في اللغة نفسها.

اللغة يسمى باجتماع من جميع الحال الصرفية، والصوتية، والمعجمية والنحوية التي تتكامل بعضها على بعض لاخراج النتيجة في جمل وعبارات التي فيها معنى ودلالة بين فئة معينة من البشر، أو إن اللعبة كما يقول ابن جني أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم. واللغة العربية هي إحدى اللغات الأجنبية الهامة في العالم لاسيما في إندونيسيا، وهي لغة الدين ولغة الثقافة الإسلامية ولغة الاتصال المستخدمة في البلاد الإسلامية. وأصبحت اللغة العربية مادة هامة في المدارس والمعاهد والجامعات الإسلامية بجانب الدروس الأخرى.

ولعل الذي يميز الألعاب اللغوية أنها تشجع العمل الجماعي الثقافي، وكما يذكر شلبي: تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التأمل والعمل الجماعي التعاوني وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم

وتمنحهم ثقة بأنفسهم ، وتجعلهم يحترمون الآخرين. وكما ترى الباحثة إن الألعاب التقليدية أسس جذابة في صناعة المواد التعليمية.

- اعتمادا على ذلك، تريد الباحثة أن تعدّ الوسيلة التعليمية في اللعبة السلم والثعبان على أسس مهارات في القرن الحادي والعشرين، حتى يستطيع أن تنشأ رغبة االأطفال في تعليم اللغة العربية .نظرا مما سبق من الخلفية السابقة، تريد الباحثة أن تبحث في تلك الظاهرة أو المشكلات الموجودة في مدرسة إبتدائية التنوير، تحت الموضوع " فعالية ونجاح اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين".

منهجية البحث

هذا البحث طبقا للموضوع الذي قدمته الباحثة وهو فعالية اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين، فاستخدمت الباحثة في هذا البحث من المنهج الكمي (*Quantitative Approach*) . الباحثة تستخدم تحليل في بحثه تحليلا إحصائيا في المنهج الكمي، فطريقة في عملية البحث بالتجريبي، والتقويمي، والمسحي. وتجمع الباحثة البيانات على المجتمع المعين الذي عينته الباحثة، حين المجتمع أوسع، ولكن الباحثة لها القوة، الوقت، المال محدد، فالباحثة تستطيع أن تستخدم العينة المأخوذة من المجتمع. حين الباحثة تقصد بالتعميم، فعليها أخذت العينة بطريقة اعتباطية والممثل. تعين الباحثة في الأدوات في البحث، الأدوات البحث في المنهج المكي هي المقابلة المنظمة والملاحظة والاستبانة.

أجوات لجمع البيانات كثيرة، استعملت الباحثة لنيل البيانات طرائق كثيرة بهذا البحث، وهي:

الملاحظة، المقابلة، والاختبار

تستخدم الباحثة لتحليل البيانات عدة طرائق ما يلي: "الاختبار (t tes) t" لتحليل البيانات التي تحصل عليها الباحثة خلال الاختبار القبلي والبعدي. هذا الاختبار يستخدم للاكتشافات عن التفاوت أو المساوة بين حالتين أو معاملتين على أساس المقارنة بين الوسط الحسابي أو المعدل (mean) من الحالتين. ويتم إجراء تحليل البيانات بهذا الاختبار من خلال الخطوات الاحصائية

المجتمع في هذا البحث يتكون من الأشخاص بمدرسة روضة الأطفال التنوير الإسلامية تالون بوجونيغارا. ويبلغ عدد متابعة الفصل حوالي ٢١ طالبا. عينة البحث هي بعض مجتمع البحث الذي أصبح نيابة من المجتمع.

البحث والمناقشة

الألعاب في تعليم اللغة العربية

أ- تعريف الألعاب

لقد استخدمت مصطلح الألعاب لكي يعطى مجالا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في تعليم اللغة العربي على استخدامت اللغة وممارستها. وتهدف إلى الاستمتاع وفهم المعلومات.ومن ناحية أخرى فهي " نشاط يتم بين الدارسين بشكل إرادي ، يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة ، وبتوجيه من المعلم. فإن الباحثة تعرفها إجرائيا لمفهوم الألعاب اللغوية بأنها مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتم داخل الفصل، لمساعدة التلاميذ على التعلم اللغوي الجيد ، ولتحقيق أهداف لغوية محددة. وفيما يلي البيان علاقة القيم اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية:

علاقة القيم	الرقم	القيمة
قيم تتعلق بنفسه	1	الصدق
	2	المسؤولية
	3	صحة الحياة
	4	انضباط
	5	النشاط
	6	الإعتماد على النفس
	7	مستقل النفس
قيم تتعلق بالآخرين	8	يعى الحقوق والواجبات
	9	طاعة الدستور
	10	أدب وتهذيب
	11	الديمقراطية

قيم تتعلق بالبيئة	12	يهتم بالبيئة والمجتمع
قيم تتعلق بالدولة	13	الوطنية
	14	إحترام التنوع

ب– أهمية الألعاب اللغوية

كما يشير إلى ذلك فضل الله بقوله الألعاب اللغوية وسيلة لتنمية مهارات التلاميذ يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة مثل التحدث، والاستماع والقراءة، والكتابة، والألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات التلاميذ اللغوية والشفهية والكتابية" (محمد رجب فضل الله , 1999). ولعل الذي يميز الألعاب اللغوية تشجيعها العمل الجماعي الثقافي، وكما يذكر شلبي: "تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على التأمل والعمل الجماعي التعاوني وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وتمنحهم ثقة بأنفسهم ، وتجعلهم يحترمون الآخرين (مصطفى شلبي , 2000). ومن المعروف أن الألعاب اللغوية تنمى استعدادات وقدرات الطلاب في المراحل التعليمية الأولى كالقدرة المكانية والزمانية والعددية. (محمد الحمامي , 1999)

ج– أهداف الألعاب اللغوية

يرى الدكتور على عبد الوحد وافي في كتاب أحمد عبد المجديد الهرير أن أهداف

الألعاب اللغوية منها (أحمد عبد مجديد الهرير ,1999):

1. اللعبة اللغوية ينقذ الإنسان من الملل وضيق الصدر وما إلى ذلك من الإحساسات الأليمة التي يسببها في العادة عند بعض الناس خلوهم من الأعمال الجدية أو عدم استغراق هذه العمل لجمين أوقاتهم
2. اللعبة اللغوية ينسى الإنسان ما لديه من الآم جسمية أونفسية أو يخفف من وطأتها عليه، وكثيرا ما تهون الألعاب على المرضى لإحتمال أو جاعهم، وكثيرا ما تلهى الجنود المحاربين أغانيهم وجلباتهم اللعبية عن التفكير فيما يحيط بهم من أحوال
3. اللعبة اللغوية يعدل الغرائز ويقلل من حدة ما تطرف منها، ويعمل على إرهاف الغرائز الإجتماعية فلا يخفى أن طائفة كبيرة من الألعاب تشعر الطفل بالحاجة إلى الجماعة ، وتعوده الخضوع للقانون

وإيثار المصلحة العامة والمنافسة البرئية واحتمال الغلبة ويصح اعتبار هذه الوظيفة مظهرا من مظاهر الإعداد للحاياة المستقبلة.

4. لبعض أنواع اللعبة اللغوية أثر كبير في صـــيانة التقاليد الاجتماعية وتخليدها بنقلها من الســـلف إلى الخلف.

د– معايير إختيار الألعاب اللغوية

اختيار الألعاب مثلها مثل أي نشـــاط تخضـــع لمجموعة من المعايير التي ينبغي على المعلم أن يضعها نصب عينيه ولعل أهمها:

1- أن تحتوي على روح المنافسة في تعليم اللغة العربية

2- أن يكون لها قيم و أهداف في تعليم اللغة العربية.

3- أن ترتبط بأهداف واضحة ومحددة للدرس في تعليم اللغة العربية.

4- أن تكون مناسبة لخبرات التلاميذ وقدراتهم في تعليم اللغة العربية.

5- أن تكون لها الدافعية للتعلم في تعليم اللغة العربية.

7- أن تراعى الخصائص العمرية والمرحلة التعليمية للمتعلمين في تعليم اللغة العربية.

8- ألا تخرج اللعبة من إطارها العام عن القواعد والمبادئ الإسلامية في تعليم اللغة العربية.

اللعبة السلم والثعبان للأطفال

لميلسي (٢٠١٥:١٠) فإن السلم والثعبان هي لعبة لوحية للأطفال يلعبها شخصان أو أكثر. يتم تقسيم لوحة اللعبة إلى مربعات صغيرة وفي بعض الصناديق يتم رسم عدد من "السلالم" أو "الثعابين" التي تتصل بربعات أخرى. عند راتنا نيغسيه (٢٠١٤:٥) هي لعبة تستخدم النرد لتحديد عدد الخطوات التي يجب أن يتخذها بيدق. هذه اللعبة مضمنة في فئة "ألعاب الطاولة" أو ألعاب الطاولة المماثلة مع ألعاب مونوبولي، هالما، لودو، وما إلى ذلك.

أهداف اللعبة السلم والثعبان

عند راتنا نيغسيه (٢٠١٤:٦) أن أهداف اللعبة السلم والثعبان هي:

- توفير المعرفة للأطفال من خلال عملية تعلم اللعب أثناء التعلم.
- تخفير تنمية قوة التفكير والإبداع واللغة من أجل التمكن من تنمية المواقف والعقليم والأخلاق الحميدة.
- خلق بيئة لعب مثيرة للاهتمام وتوفر شعورا بالأمان وممتعة.
- تعرف عن الخسارة والفوز.
- تعلم العمل معا و الصبر في انتظار الدور

مهارات في القرن الحادي والعشرين

مفهوم مهارات في القرن الحادي والعشرين

يستخدم تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين بالمصطلح يسمى ب *"4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity)* هو يتطمن من أربع المهارات التي قد تم تحديدها كمهارات القرن الحاديوالعشرينعلى أنها المهارات المهمة والمحتاجة إلى تعليم القرن الحادي والعشرين. تعد مهارات القرن 21 من الحركات الجديدة التي ظهرت في عام 2002م ، ذلك بهدف دعم الطلاب في الحياة الوظيفية وجامعة من حيث إتقان كلا من المحتوى والمهارات، وقد بدأ المناداة لهذه المهارات في جميع التخصصات من خلال شراكة مهارات القرن ٢١التي أنشئت من خلالشراكة بين مؤسسات التربية بالولاية المتحدة الأمريكية ومجموعة من المؤسسات التجارية مثل شركة ميكروسوفت *(Microsoft)* والرابطة القومية للتربية *"The National Education Association"* وقد أصبحت هذه الشراكة الآن من أهم قادة تنمية و تعاليم مهارات القرن ٢١في العالم.

فمهارات القرن الحادي والعشرين أصبحت موضوعا في مناقشة هذا الحين. بعض المؤسسات والخبراء يحاول صياغة المهارات في مواجهة القرن الحادي والعشرين يحدد المهارات المحتاجة في القرن الحادي

والعشرين هي ''*The 4C*''الاتصال *(Communication)*، التعاون *(Collaboration)*،التفكير النقدي *(Critical Thinking)*، الإبداع *(Creativity)*.

وفي قرار المدير العام للتربية الإسلامية عملية التعليم في ٢٠١٣المدمج بتعليم القرن الحادي والعشرين. ومن إحدى مهارات الطلاب وفقا على متطلبات القرن الحادي والعشرين هو تسهيل وإلهام التعلم وظائف المدرسين في تنمية المدارس على وإبداع الطلاب وفقا لمهارة الشخصية المطلوبة هي *The* ''*4C*''الاتصال *(Communication)*، التعاون *(Collaboration)*، التفكير النقدي *(Critical Thinking)*، الإبداع *(Creativity)*. التعاون فيما يلي الصورة عن مهارات القرن الحادي والعشرين، وهذه الصورة يدل على أن مهارات القرن الحادي والعشرين من التفكير الناقد والاتصال والتعاون والإبداع مترابطة بعضها البعضأساس. لرسم البيانيمهارات القرن الحادي والعشرين فيما يلي إطار تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين في القرار لوزارة الشؤون اليدينية:

التفكير الناقد وحل المشكلات *(Critical Thinking & Problem SolvingSkills)*،هو القدرة على التفكير النقدي والنظامي في سياق حل المشكلات. ويتدربالطلاب على تقديم التفكير المعقول في الفهم ويحاول في حل المشكلات التييواجهونها بشكل مستقل. الاتصال (Communication Skills) **التعاون**Collaboration) (Skills، هو تدريب الطلاب بشكل تعاوني للعمل معا. وكذلك من خلال التعاون سيخلق التكاتف والشعور المسؤولية والرعاية بين أعضاء المجموعة. فإن التعلم التعاوني هو مصطلح عام من "مجموعة متنوعة من النهج التعليمية التي تنطوي على جهد فكري مشترك للمتعلمين، أو المتعلمين والمعلمين معا. الإبداع والابتكار*(Creativity and Innovation Skills)*، هو قدرة تطوير الإبداع وإنتاج الاختراقات المبتكرة.بالإضافة إلى ذلك، محو الأمية تكنولوجيا المعلومات والاتصالات *(Information and Communications Technology Literacy)*لتحسين وتنمية الأنشطة اليومية .ب–أهداف تنمي مهارات القرن الحادي والعشرين هذه أهداف تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين:

1. إتقان المادة الأكاديمية :فلا يمكن أن تنجح مهارات القرن٢١دون تطوير المعرفة الأساسية للمادة الأكاديمية للطلاب، فلكي يتمكن الطلاب من التفكير بشكل ناقد والتواصل بشكل فعال لابد أن تبن تلك المعرفة الأكاديمية. لهذا السبب تلك الموضوعات الأكاديمية عنصر أساسي في تنمية مهارات القرن ٢١حيث يمكن

2. خرجات مهارات القرن ٢١ تهدف إلى جعل الطلاب قادرين على التفكير الناقد، حل المشكلات، الاتصال الجيد، الت ث قيف التكنولوجي، المرونة والقابلية للتكيف، الابتكار والإبداع، الاهتمام بالشؤون العمالية، التثقيف المالي.

والأهداف العامة والإجراءات للوحدات والدروس في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين :

1. تضمين أهداف لتنمية التفكير الابتكاري، منها: أن يقترح التلميذ أكبر عدد من الأفكار حول الظاهرة العلمية، يبتكر حلول لمشكلة، يبتكر أفكار عملية جديدة في زمن محدد، يكتب أكبر عدد من أسباب حدوث الظاهرة العلمية، يكتب أكبر عدد من النتائج المترتبة على ظاهرة.
2. تضمين أهداف لتنمية التفكير الناقد وحل المشكلات، منها: أن يميز التلميذ صحة أو خطأ نتيجة ما وفق الحقائق معطاة، يستخلص نتيجة بناء على الأدلة، يتخذ قرار في مشكلة، يحدد المشكلة بدقة، يحدد فروض حل للمشكلة، يضع خطة لحل المشكلة، يقيم خطة حل المشكلة.
3. تضمين أهداف لتنمية مهارات الاتصال، منها: أن يرسم أشكال توضيحية أو رسوم بيانية، يصمم الجداول عن،يستخدم الرموز والتعبيرات في وصف الأفكار العلمية، يستمع إلى الآخرين باهتمام، يقرأ النصوص العلمية بطريقة صحيحة، يعبر عن الأفكار العلمية بألفاظ سليمة.
4. تضمين أهداف لتنمية مهارات التعاون، منها: أن يتعاون التلميذ مع زملائه سواء واقعية أو افتراضيا من خلال مواقعالتواصل الاجتماعي، أن يتفاعل مع الزملاء بصو رة إيجابية، يحترم عمل الآخرين هي وضعت "شراكة مهارات القرن ٢١ "مجموعة من المعايير التي تعد بمثابة النظام لتوجيه المدارس والمناهج والتقويم بما يدعم تنمية مهارات القرن ٢١، أشارت لوجه عدة معايير يجب التنسيق فيما بينها وهي: معايير الولاية، والمعايير القومية، والمعايير العالمية، والمعايير المهنية، ومعايير محتوى المواد. أوضحت اتساقها مع المعايير القومية للتربية العملية *"National Education Standards"* الصادرة من مجلس البحث القومي بالولايات المتحدة الامريكية *"National Research Council"* عن تدريس العلوم.

أما المعايير التي يجب الطلاب اتباعها للوصول إلى مهارات القرن الحادي والعشرين فهي: ١-إيجاد الفرص وأنشطة التعليم المختلفة وغير الروتينية ٢-عملية التعليم التي تستطيع على استكمال الطلاب إلى التفكير الناقد٣-استخدام التعليم بالمصادر المتنوعة٤-ارتباط التعليم بالعلوم الحقائق ٥-استخدام

التكنولوجيا للوصول إلى أغراض التعليم٦-التعليم على أساس المشروع أو المشكلة أو الاستفس-ارتباط المنهج الدراسي٨-ممارسة الإبداع والابتكار٩-استخدام الوسائل المناسبة.

ج-مهارات في القرن الحادي والعشرين عند تعليم اللغة العربية التعليم

في القرن الحادي والعشرين يتطلب على قدر الطلاب لطلب المعلومات من أي المصادر والفكر بالنقد والتعاون على حل المشكلات. شراكة مهارات القرن ٢٢ توضح مهارات القرن ٢١فيما يلي: ١- التفكير الناقد وحل المشكلات التفكير الناقد وإيجاد الحلول للمشكلات هي السمات المميزة لعمليات العلم. يمكن التلاميذ استخدام العمليات المتقدمة للعالم في التفكير بشكل منطقيا ومعقولا حول المفاهيم التي يتعلمونها، وتطبق لهم في حياتهم اليومية والتي غالبا ما تكون معقدة وتمثل أساس للعديد من الاقتصاءات العلمية.وهذه الاستراتيجيات لتنمية مهارة التفكير الناقد منها :38أ(التصور هو قدرة الشخص في فهم الحدث والتمكن على تصوير المعلومات أو الرسالة المستلمة ب (التحليل هو ملاحظة ووصف المعلومات الواردة بالتفصيل لمزيد من الدراسة، ج) استدلال هو قدرة الشخص لتلخيص المعلومات الواردةد) التقويم هو قدرة التقييم بطريقة القياس أو المقارنة) البيان هو قدرة الطلاب لبيان الظاهرة أو المعلومات٢-الاتصال :الاتصال الفعال أمر أساسي لممارسات البحث العلمي. يصف العلماء عملهم البحثي بحيث يتمكن الآخرين من تكرار هذه العلمي متصل بعدة طرق مختلفة منها: التعبيرات الكتابية والشفهية والرياضية والبيانية للأفكار والملاحظات.وهذه الخطوات لتنميةمهارة الاتصال منها: التقديم أمام الفصل، القيام بالتمثيل أو المحاكاة أو لعب الأدوار، الاستجواب أو المقابلة، والمناقشة.٣- التعاون :العلم بطبيعته عملية تعاونية حيث يتطلب التعاون بين عدة تخصصات، مثال التعاون بين العلم والعلوم الاجتماعية، وهناك اتجاه نحو المزيد من التخصص في المهن العلمية وهذا يتطلب من الباحثين الاعتماد على خبرة الآخرين في التخصصات الأخرى كمتعاونين لعملهم .وهذه الاستراتيجيات لتنمية مهارة التعاون منها:(لدي الطلاب مسؤولية للعمل معا .ب (تعليم الطلاب العمل باحترام مع الفرق المختلفة، ليس فقط جسديا بل نفسيا أو سيكولوجيا .ج(تشجيع الطلاب على التعاون مع الآخرين.د) احترام الأفكار أو الآراء والمساهمات من كل أعضاء الفرق.٤-الإبداع والابتكار:العلم هو وبحكم طبيعته مسعى الإبداع البشري وتتقدم الابتكارات العلمية والتقنية من خلال عمليات المعرفة السابقة وتطبيق

النظريات على مواقف العالم الحقيقي. التحديات الاجتماعية والبيئية الحديثة تتطلب نهج جديد وابتكار علمي ومداخل تقنية، فضلا عن الاستقصاءات متعدد التخصص.

فعالية ونجاح اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين

فعالية ونجاح هذه الوسيلة، فتستخدم الباحثة البيانات عن هذه التجربة الميدانية التي جمعتها الباحثة بأدوات الاختبار القبلي والاختبار البعدي للأطفال في الحصول على استجابات في اللعبة السلم والثعبان الالكتروني.

والحاصل من الاختبار القبلي من تجربة الأطفال أسفل الدرجة ٤٦، وأعلى الدرجة ٦٨ ومعدول في الدرجة هو ٥٦،٧١ فتكون درجة في هذه التجربة ناقصة في نجاح الأطفال عند تعليم اللغة العربية، فأرادت الباحثة لترقية تعليم مهارات اللغوية لأطفال في اللغة العربية، فصممت الباحثة وسيلة التعليمية اللعبة السلم والثعبان الالكتروني على أساس مهارات القرن الحادي والعشرين.

تنظر في الجدول الاختبار البعدي فعرف أن النسبة في المئوية لاستجابات جميع أطفال عن الوسيلة الالكترونية في نطاق 80% – 100% و التقدير لذلك النطاق صادق وجيد، فيدل على أن االوسيلة الالكترونية التي طورتها الباحثة صادق وجيد.

هذه هي الجدول على النتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي كما يلي:

الرقم	الاسم	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
1	أنيسة رحمان	٥٤	٨٩
2	أحمد زاهد	٦٥	٨٧
3	فطيمة الزهراء	٥٧	٩٣
4	نساء المجاهدة	٥٣	٨٢
5	سيتي سارة	٥٧	٩٢
6	سيتي فاري	٤٨	٩٦
7	شهر الرمضان	٥٦	٨٧

8	أحمد هادي	٦٥	٩١
9	وهرة الطيبة	٥٤	٨٧
10	محمد عبد الكريم	٦٩	٨٩
11	محمد رزقي	٤٦	٩٣
12	نيل الرحمة	٥٤	٨٧
13	سيتي إنداه ساري	٥٦	٩٨
14	يونيتا رحمة واتي	٥١	٩١
15	فوتري رزقي	٥٩	٩٣
16	عبد الغفور	٥٦	٩٠
17	عبد المنيب	٦١	٨٦
18	ليسا ليستياني	٦٣	٩٠
19	أحمد حالم	٦٨	٨٩
20	فوتريانا سافيتري	٥٠	٩١
21	أحمد جزولي	٦٤	٩٣

التحليل الأخير هو إذا كان عدد t"حساب" أكبر من عدد t"جدول" فهناك تميز أو هناك فعالية فيما جربه الباحثة من الوسيلة التعليمية. وإذا كان عددt "حساب" أصغر من عدد t"جدول" فليس هناك تميز أو ليس هناك فعالية فيما جربه منها. وفي هذا البحث، عدد t"حساب" أكبر من عدد t"جدول"، بوضوح ارتفاع النتائج الطلاب الجامعة التنوير الإسلامية، فتكون هناك فعالية فيما جربها منها.

الخلاصة

كما لاحظنا على عرض البيانات وتحليل فيها عن فعالية ونجاح اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين فخلاصة هذا البحث ما يلي :

1. يأتي فعالية اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين تكون الوسيلة التعليمية من تعليم اللغة العربية، وتحتوي كل الوحدة مهارة الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة، وكذلك من ناحية التدريبات. واللعبة بناء على أسس تربوية، لغوية، ثقافية ونفسية حتى تكون الوسيلة التعليمية توقع العميلية في تعليم اللغة العربية، ليس فقط مجرد الوسيلة التعليمية المعينة على التعليم، وهو يصلب التعليم وأساسه لأنه هو الذي يحدد لأطفال ما يدرسه من موضوعات، وهو الذي يبقى التعليم مستمرا بينه وبين نفسه، إلى أن يصل منها إلى ما يريد.
2. تطبيق اللعبة السلم والثعبان الالكتروني للأطفال على أساس مهارات القرن الحادي العشرين ناجحا. نتيجة من التطبيق فهي أن اللعبة ناجحة لتنمية كفاءة الأطفال على أساس مهارات القرن الحادي والقشرين.

المراجع

أحمد عبد مجديد الهرير،١٩٩٩م، *الألعاب الكلامية اللسانية*, (القاهرة: مكتبة الخنجي)

برهان إبراهيم، معتز، بلعاوي، ٢٠٠٧م، *فن التدريس وطرائقه العامة*، الكويت، مكتبة الفلاح، ط1.

حمدان أبو جلالة، *الأساليب المناهج الميسرة*، الكويت مكتبة الفلاح.

سمير الرشيدي، محمد، صلاح، ١٩٩٩م، *التدريس العام وتدريس اللغة العربية*، الكويت: مكتبة الفلاح، ط1.

محمد الحمامي، ١٩٩٩م، *فلسفة اللعب*، القاهرة: مركز الكتاب.

محمد رجب فضل الله،١٩٩٩م، *الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة*، القاهرة: عالم الكتب.

مصطفى شلبي، ٢٠٠٠م، *تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية*، القاهرة: دار الشمس.

مصطفى عبد العزيز، ١٤٠١هـ، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*، الرياض : دار المزيع.

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، ١٩٩١م، *أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بها*، الرياض: دار الغالي.

ناصف مصطفى عبد العزيز، ١٤٠١هـ، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*، الرياض : دار المزيع.

Daryanto. Dkk. (2012). *Konsep pembelajaran kreatif.* Yogyakarta : Gava Media.

Ratnaningsih. N. N. (2014). "*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*". *Skripsi.* Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

Said, A. dkk. 2015. *Strategi Mengajar*. *Multiple Intelligences.* Jakarta : Prenadamedia group.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D,* Alfabeta, Bandung, 2012