الفصل الأول

المقدمة

١,١ التمهيد

خلال السنوات الأخيرة ظهرت الكثير من التطورات السريعة في مجال تكنولوجيا التعليم والتي أحدثت فرقا كبيرا في عمليات التدريس لما لها من خصائص ومميزات. يعيش العالم اليوم على وقع الثورة الصناعية الرابعة، حيث تُوفر بيئة تعليمية تفاعلية تساعد الطالب في الخروج من العالم التعليمي التقليدي وتنقله إلى عالم تعليمي ممتع يمتاز بالمرونة والإبداع المعرفي والاكتشاف (Muzaffar et al., 2020).

وللرسوم المتحركة أهمية كبيرة في العلمية التعليمية بشكل عام فهي تعمل على تثقيف الطالب بمعلومات مختارة بعناية، وتساعده على الحوار، وتقوم بتصحيح لغته وتعليمه النطق الصحيح، وتساعده على التركيز وتنشيط ذهنه وتطوير قدراته الإبداعية، وتشبع غرائزه المختلفة كحب الاستطلاع والاكتشاف والمنافسة وغيرها (المغراوي، ٢٠١٧).

وقد اعتبرت Hidayat et al. (2019) أن الرسوم المتحركة أداة قوية في العلمية التعليمية، فقد صُممت على أنها شكل من أشكال الترفيه التعليمي، فهي أداة تعليمية سهلة بالنسبة للمتعلمين، وتساعدهم في خلق المزيد من الإبداع والاحتفاظ بالمعلومات لمدة أطول.

ومن ناحية أخرى فاللغة من أهم وسائل الاتصال التي يستخدمها الإنسان في التفاعل مع غيره ومن خلالها يتم مشاركة الأفكار والخبرات والثقافات المتعددة، التي يستخدمها الإنسان في تفكيره وتكوين أفكاره والتعبير عنها وعن حاجاته وفهم رغبات الآخرين فهي المصدر الأساسي للاتصال. ويعتبر التعبير اللغوي وسيلة يستخدمها الإنسان لنقل الأفكار والمعلومات والخبرات الحياتية في إطار لغوي تحمله الكلمات والتعابير إما شفهية أو كتابية حيث يتضمن مهارة الكلام، وهي القدرة على التحدث واستخدام اللغة بطلاقة وبشكل صحيح وباستخدام التعبيرات المناسبة (محمد مصطفى، ٢٠١٤).

وقد شهد انتشارا واسعا للغة العربية حيث أصبحت أكثر هيمنة وأكثر أهمية في عدة الجامعة في ماليزيا، حيث تستخدم في تعليم اللغة الأجنبية. فإن مشاهدة الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية لتعلم لغة الأجنبية في الفصول الدراسية مُهم جدا لأنها تُعتبر مصدرا للغة الأصلية، حيث يتمكن المتعلم من الانتباه وممارسة اللغة في الغرفة الصفية وخارجها بحيث يستطيع الطلاب مُواجهة العالم الحقيقي عن طريق ربط المعرفة التي يكتسبها من خلال الرسوم المتحركة سواء كان داخل الغرفة أم خارجها (خلود، ٢٠١٨).

إن استخدام الرسوم المتحركة هي طريقة فعالة في تحفيز الطلاب على التعلم والتأثير إيجابيا فيه لما توفره الرسوم المتحركة من متع وسرور وحماس كذلك تساعد المتعلم على المشاركة والحوار والتحدث واكتساب مفردات جديدة ومعرفة النطق السليم بطريقة ممتعة. فإن الرسوم المتحركة تسهم بشكل كبير في تكوين شخصية الطلاب، فهي تعد بيئة نشطة ووسيلة فعالة لتبسيط ما هو معقد، وتوضيح ما هو مبهم. وقد تأثرت وسيلة الرسوم المتحركة إيجابية على الطلاب في تشجيعهم على التكلم اللغة العربية والمعاملة مع أصدقائهم (مكيال،٢٠١٤)

يتبين مما سبق ضرورة الاهتمام بتعليم اللغة العربية باستخدام الرسوم المتحركة من قبل المتعلمين. وللوقوف على أهمية الرسوم المتحركة وأثرها في مهارة الكلام، جاءت هذا البحث لمعرفة أثر استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام في مادة اللغة العربية لدى الطلاب في جامعة مارا للتكنولوجيا. فيرجى من هذا البحث على تعزيز عملية التعليم اللغة وزيادة الدراسات النوعية التي تركز على أهمية التعليم والتعلم الإلكتروني.

١،٢ مشكلة البحث

احتل اكتساب اللغة العربية أهمية كبيرة مع تزايد استخدامها في المراحل العمرية المختلفة، لذلك كان من الضروري تسهيل عملية تعليمها وممارساتها يتناسب مع قدرة الطالب، وقد ساعد الإنترنيت في انتشار اللغة العربية واكتسابها وتدريسها بواسطة طرق تكنولوجية فعالة، فهناك الكثير من أدوات التعلم الإلكتروني المتنوعة التي ساعدت في تسهيل عملية التعلم مثل المدونات، ومواقع الفيديو الإلكترونية، واليوتيوب، والرسوم المتحركة وغيرها من الطرق التي تتميز بمحتواها وفاعليتها في العملية التعليمية، لذلك على مدرسين اللغة تحديدا أن يكون أكثر علما ودراية بالتقنيات الحديثة والحصول على معرفة كاملة وتوظيفها في اكتساب اللغة (مي داهود، ٢٠١٩).

مادة اللغة العربية هي مادة اختيارية في جامعة مارا للتكنولوجيا وتعتبر اللغة العربية من أشهر اللغات التي سجلها الطلاب في هذه الجامعة. وسيدرس الطلاب اللغة العربية طوال الفصل، والتقييم المستمر لهذه المادة كالآتية:

الجدول ١،١: قائمة التقييم لمادة اللغة العربية

المهارة	التقويم	توزيع الدرجات
الاستماع	امتحان الاستماع	٪٢٠
القراءة	–	–
الكتابة	امتحان التحريري	٪٣٠
الكلام	التقديم المحاكاة (Simulation)	٪٢٠
	لعب الدور/ التمثيل (Role play/ Dramatization)	٪٣٠
الدرجة الإجمالية		٪١٠٠

المرجع: جامعة مارا للتكنولوجيا (٢٠٢١)

الامتحان الشفوي لمادة اللغة العربية في جامعة مارا للتكنولوجيا يتكون من ٥٠ درجات؛ من خلال التقديم محاكاة (simulation) ولعب الدور (role play). وطريقة تقديم المشهد المحاكاة؛ أن يجري الطالب الحوار بين طالبين أو طالبتين، وأن يعد الطالب حوارا متعلقا بالموضوع مثل "الحوار في القرية" أو "الحوار في المدينة" أو "التسوق" أو "المواصلات". ويشترط للطلاب في التعبير عن الفكرة الرئيسية وفقا الموضوع. أجريت المحاكاة مرتين خلال الفصل مع مراعاة المعايير الآتية:

الجدول ١،٢: معايير المحاكاة

تقديم المحاكاة	توزيع الدرجات
النطق/ الفصاحة	٪٦
الثقة	٪٢
الأدب	٪٢
الدرجة الإجمالية	٪١٠

المرجع: جامعة مارا للتكنولوجيا (٢٠٢١)

وأما لعب الدور، على الطلاب أن يقدموا وتمثلوا تقديمهم في مجموعة كأن يقوم الطالب دور مريض يحس بألم في بطنه ويفحصه طبيب. ويجب على الطلاب مراعاة الأمور الآتية:

الجدول ١،٣: معايير لعب الدور

لعب الدور	توزيع الدرجات
المحتوى/ اللغة/ المفردات اللغوي	٥٪
الإبداع/ الطلاقة	٥٪
ترتيب الجمل/ تسليم النص	٥٪
الفصاحة/ النطق	١٠٪
الثقة/ التفاعلي	٥٪
درجة إجمالية	**٣٠٪**

المرجع: جامعة مارا للتكنولوجيا (٢٠٢١)

وقد قامت الباحثة مقابلة مع محاضِري اللغة العربية في جامعة مارا للتكنولوجيا. ومن خلال ملاحظة محاضري اللغة العربية في جامعة مارا للتكنولوجيا، والذي يدرّسوا عددا من مناهج اللغة العربية، أنهم يتفقون على ضعف الطلبة بشكل عام في مهارة الكلام خصوصا في التقديم محاكاة ودور اللعب. وقد تَدَنَّتْ درجات تحصيل الطلبة في مادة اللغة العربية، مما دفعت الباحثة للوقوف عند هذه المشكلة وإدراكها.

على العموم، التقويم لمهارة الكلام يدور حول فصاحة النطق، والثقة بالنفس، والإبداع وسلامة اللغة من الأخطاء. لكن من الأسف الشديد، أن كثيرا من الطلاب يعانون من ضعف إجادتهم المحادثة باللغة العربية. وهم يقعون في أخطاء اللغوية أثناء الكلام؛ وعدم الثقة بالنفس للتحدث بالعربية، والشعور بالخجل، والخوف من الوقوع في الأخطاء اللغوية أثناء الكلام.

بعض الطلاب لا يستطيعون أن يقدموا الحوار أمام الفصل بطريقة زوجية، وعدم الطلاقة في الكلام، ولا يقدرون أن يلقوا ولو خمسة جمل من الموضوعات المختار. ومن أسباب ذلك، عدم الجهد في إنشاء المشهد، وعدم وجود بيئة مناسبة عندما تمثِّل المشهد، وعدم قدرة الحفظ الحوار مهما كان جملا بسيطا. ويكون الطلاب دائما في إعطاء الأعذار عندما قريب بالموعد المحدد. وذلك لعدم الرغبة في عملية التعلم اللغة العربية خصوصا مهارة الكلام.

وقد استلهمت الباحثة لحل هذه المشكلات وذلك باختيار الرسوم المتحركة كوسيلة التعليمية لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. وذلك بالنظر إلى عدة دراسات وبحوث التي تقدمون على فعالية استخدام الرسوم المتحركة في ترقية مهارة الكلام. لقد توصلت الدراسات السابقة إلى نتائج من أهمها تفوق استخدام الرسوم المتحركة وفاعليتها في تنمية مهارة الكلام. ويرجع سبب ذلك إلى:

١) الرسوم المتحركة تتضمن الأفلام والفيديو التعليمية روعي فيها اهتمامات الطلاب، وارتباط بعضها بواقع حياتهم اليومية، مما أدى إلى تنمية مهارة الكلام.

٢) إن الرسوم المتحركة توسعت معرفة الطلاب على مهارة اللغوية خصوصا مهارة الكلام. أنها وسيلة مساعدة للتعليم والتعلم حوارات العربية. أن الرسوم المتحركة تمثيل تصويري، يجري بينهما حوار، وهذا الحوار يكون مبني على قضية حياتية تثير التساؤلات، وتصمم هذه الشخصيات الكرتونية والحوارات الدائرة بينهما بطريقة ذكية تثير المناقشة بين الطلبة وتحفز التفكير (محمد مصطفى،٢٠١٤).

٣) إن استخدام الرسوم المتحركة تقلل من خوف الطلاب من إعطاء إجابات خاطئة وتحفيز الطلاب على النقاش.

٤) إن استخدام الرسوم المتحركة يعطي الطلبة الحد الأدنى من الثقة ويدعمهم للتعبير عما يعتقدون، وأقل عرضة للخوف وأكثر ميلا للانخراط والتفاعل.

٥) تشد الرسوم المتحركة انتباه الطلاب وتثير حماسهم وتساعدهم على فهم واستيعاب وتذكر المعلومات المتضمنة في موضوع التعبير ورب صورة أبلغ في التعبير من ألف كلمة.

٦) الرسوم المتحركة تشحذ الفكر وتنمي الإبداع وتجعل الطلبة يحفظون وتتذكرون النصوص ومضمون الدرس.

٧) تأثرت وسيلة الرسوم المتحركة إيجابية على الطلاب في تشجيعهم على التكلم اللغة العربية والمعاملة مع أصدقائهم (مكيال،٢٠١٤).

وقد توصلت الدراسات السابقة إلى فعالية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام. وكذلك شجعت الدراسات السابقة في توصياتها على إجراء المزيد من البحوث لتأكد من أثر استخدام الرسوم المتحركة في التعليم مثل دراسة مي داهود (٢٠١٩)، محمد مصطفى (٢٠١٤)، ودراسة مكيال (٢٠١٤). وقد استلهم هذا البحث الحالي من الدراسات السابقة والمقابلة مع محاضِرين اللغة العربية في جامعة مارا للتكنولوجيا، لذا جاء هذا البحث لحل هذه المشكلات لدى الطلبة واستجابة توصيات الدراسات السابقة التي دعوا إلى ضرورة الاستفادة من التكنولوجيا في خدمة التعليم.

١،٣ أهداف البحث

تتمثل أهداف هذا البحث فيما يأتي:

١) الكشف عن أثر استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام.

٢) معرفة مدى إدراك الطلاب على استخدام الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية.

١،٤ أسئلة البحث

ومن أسئلة البحث هي:

١) كيف لكشف عن أثر استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام؟

٢) كيف معرفة مدى إدراك الطلاب على استخدام الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية؟

١،٥ فرضية البحث

- إن استخدام الرسوم المتحركة تنمي مهارة الكلام لدى الطلاب في مادة اللغة العربية.

١،٦ أهمية البحث

تمثلت أهمية البحث من خلال الجانبين النظري والتطبيقي.

ففي مجال النظري فهي تساعد في:

- إثراء المكتبة العربية عامة، والماليزية خاصة بأهمية الرسوم المتحركة وخصائصها ومميزاتها في التعليم.
- استفادة الباحثين من أداة الدراسة والطريقة المستخدمة في تطبيقها ونتائجها وتوصياتها.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

أما في المجال التطبيقي فهي تساعد في:

- جذب انتباه المعلمين نحو فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تدريس مهارة التواصل وخاصة مهارة الكلام.
- إفادة المشرفين التربويين في عقد دورات تدريبية للمعلمين لتوعيتهم بطرق تدريس مهارة الكلام باستخدام الرسوم المتحركة.
- جذب انتباه الطلبة إلى التعلم من خلال الرسوم المتحركة وتنمية مهارات اللغة لديهم.

١،٧ حدود البحث

يحدد البحث بالحدود الآتية:

١) الحد الموضوعي: يدور هذا البحث على معرفة أثر استخدام الرسوم المتحركة في تنمية مهارة الكلام.

٢) الحد المكاني: جامعة مارا للتكنولوجيا رمباو، نجري سمبيلن.

٣) الحد الزماني: تم إجراء الدراسة في الفصل الدراسي الثاني (مارس ٢٠٢١ – يوليو ٢٠٢١).

٤) الحد البشري: طلبة مرحلة الدبلوم في جامعة مارا للتكنولوجيا (UiTM)، وهم من كلية إدارة الأعمال وكلية الدراسات المصرفية. وتتكون العينة من ١٣٢ طالبا حيث اعتمدت الباحثة على الجدول Krejcie & Morgan (1970) في تحديد حجم العينة.

١،٨ مصطلحات البحث

تناولت الدراسة الحالية المصطلحات الآتية:

الرسوم المتحركة

تُعرف الرسوم المتحركة على أنها عملية عرض سريعة لسلسلة من الصور الثابتة والتي تختلف عن بعضها بشكل بسيط بحيث تعطي الانطباع بالحركة المستمرة (صالح وشبيب، ٢٠١٧).

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها عبارة عن مجموعة من الصور التي تُعرض بشكل متتالي وبسرعة معينة بحيث تظهر للعين المجردة على أنها تتحرك، ثم يتم إضافة بعض الوسائط عليها مثل الصوت والموسيقي وغيرها. وقد تم تطبيقها في المادة اللغة العربية الاتصالية على طلبة الدبلوم في جامعة مارا للتكنولوجيا (UiTM).

مهارة الكلام

مهارة الكلام هي عبارة عن نشاط يتم من خلال نقل الأفكار والمعلومات والمشاعر للآخرين باستخدام اللسان عن طريق قول الكلمات وصياغة مفردات بطريقة معينة بحيث تسمح لطرف الآخر بالفهم، وتستخدم مهارة الكلام في الحياة اليومية بشكل تلقائي (بيلي، ٢٠٢٠).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنها القدرة على نقل رسالة معينة أو معلومات بطريقة منظمة وبلغة سليمة ونطق جيد بحيث تساعد المستمع على الفهم، فهي مهارة مهمة جدا لأن الإنسان يستخدم التعبير في كلامه في حياته الخاصة مع الأفراد وحياته العامة مع المجتمع الذي يعيش فيه، ومن خلال الكلام أيضا يتم إبداء الرأي، والمواجهة، والتعبير عن المشاعر، والمناقشة، والمحاورة، وغيرها.

جامعة مارا للتكنولوجيا

جامعة مارا للتكنولوجيا هي واحدة من الجامعات الماليزية الحكومية، وهي من ضمن أفضل الجامعات البحثية في ماليزيا. يعود قدم جامعة مارا للتكنولوجيا إلى خمسون عام، وهي تضم ثماني كتل جامعية تابعة لها في جميع أنحاء ماليزيا، ولها ١٢ فرع و١٩ كلية تتبع لها. وفي هذا السياق فإن الجامعة لها سجل عريق من الخدمات الممتازة جداً والبارزة خاصة في مجال تخصصات قسم الموسيقى والفنون، والحقوق، والهندسة المعمارية، والاتصالات، والمحاسبة، والتخصصات الجديدة مثل الإدارة السياحية وإدارة الخدمات، وكل سنة يتم استقطاب عدد كبير من خريجي هذه الجامعة إلى سوق العمل أو المؤسسات البحثية (جامعة مارا للتكنولوجيا، ٢٠٢١).

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA