الجمهوريّة الجزائريّة الدّيمقراطيّة الشّعبيّة

وزارة التّعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمّد بوضياف المسيلة

كلّية الآداب واللّغات

قسم اللّغة والأدب العربيّ

الشّعبة: دراسات لغويّة

التّخصّص: لسانيات عامّة

الرّقم التّسلسلي:

رقم التّسجيل: 202035084930

مشروع بحث مكمّل لنيل شهادة الماستر:

تكنولوجيا التعليم وأثرها في تطوير المهارات اللغوية:

برنامج مصمم لتطوير مهارة الكتابة لدى متعلمي السنة الأولى من مرحلة التعليم الابتدائي

إعداد الطالب:

عزيز مساعد

إشراف الأستاذ:

د. ياسين بوراس

لجنة المناقشة:

الرقم	الاسم واللقب	الرتّبة العلمية	الجامعة	الصفة
01	سليم جلول حمريط	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	رئيساً
02	ياسين بوراس	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	مشرفًا ومقررًا
03	خير الدين هبال	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	ممتحناً

السّنة الدّراسيّة: 2024-2025م

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد بوضياف – المسيلة

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

التصريح الشرفي

الخاص بالتزام قواعد النزاهة العلمية لانجاز البحث

انا الممضي أسفله السيد(ة) : صابر عزيز الصفة: ..طالب.....

الحامل لبطاقة التعريف رقم: 20904.57.99 الصادرة عن : بلدية سيدي عيسى

بتاريخ: 2023.03.21

المسجل بكلية الآداب واللغات قسم اللغة والأدب العربي والمكلف بإنجاز بحث

(مذكرة ماستر) عنوانه:

تكنولوجيا التعليم وأثرها في تطوير الجماعة اللغوية
برنامج مصمم لتطوير مهارة الكتابة لدى متعلمي السنة الأولى من مرحلة التعليم الابتدائي .

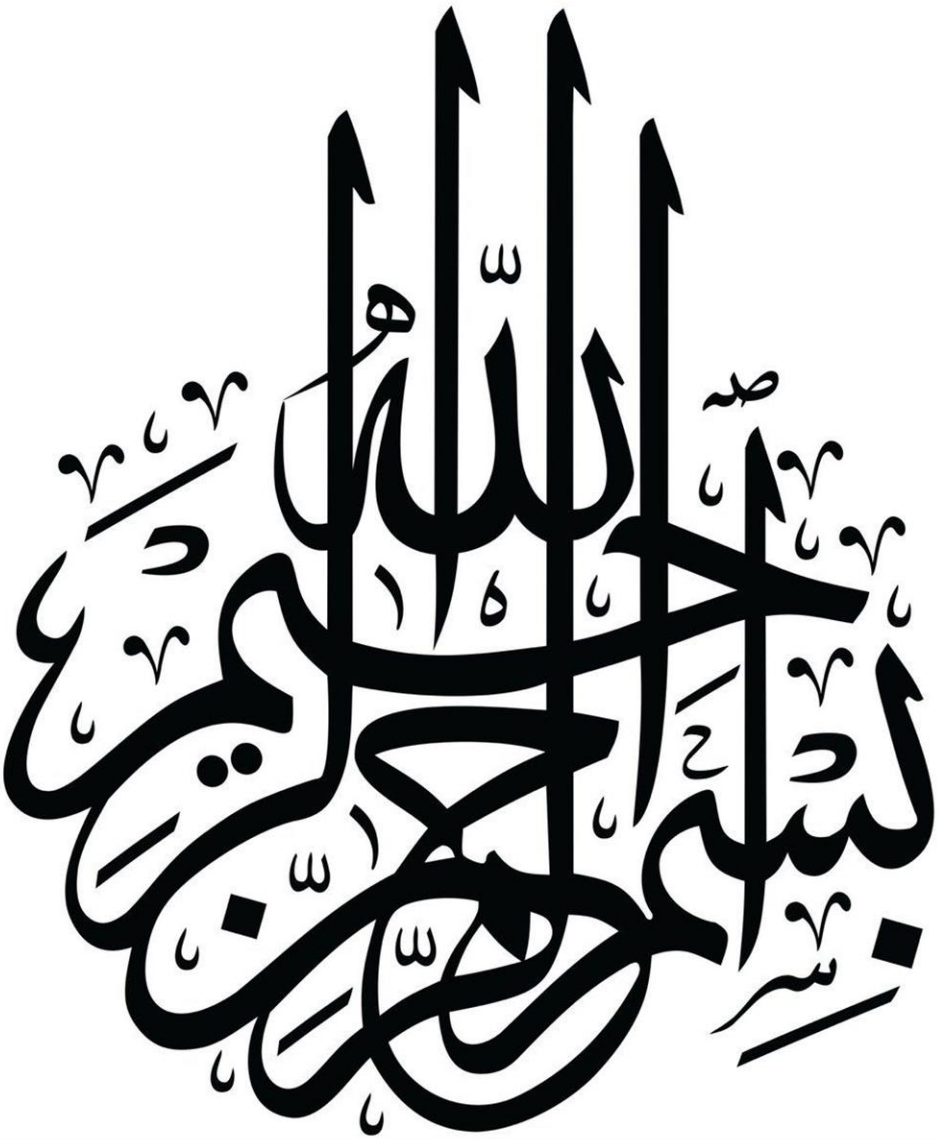
تحت إشراف الأستاذ: بن حبيبة بوجمعة

أصـرح بشرفي أنني ألتزم بالمعايير العلمية والمنهجية والأخلاقية والنزاهة الأكاديمية

في إنجاز البحث المسجل أعلاه ، وأتحمل مسؤولية مخالفة ذلك.

التاريخ: ..... 04 جوان 2025 التوقيع :.....

المصادقة البلدية
بتاريخ: 04 جوان 2025
عن رئيس المجلس الشعبي البلدي
وبتفويض منه
عون الإدارة المحلية
فرحات مرزوق


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الحمد لله الذي بنعمته تتمّ الصالحات، وبفضله تنجز الغايات...أتقدم بخالص الشكر وعظيم الامتنان لكل من كان له دور – صغيرًا كان أو كبيرًا – في رحلتي العلمية التي تُتوَّج اليوم بهذه المذكرة وأخصُّ بالشكر والديّ العزيزين، سندي الحقيقي في الحياة، على صبرهم، ودعائهم ودعمهم المتواصل الذي كان وقود طاقتي طوال سنوات الدراسة، كما أتوجه بجزيل الشكر والعرفان إلى أساتذتي الكرام، الذين لم يبخلوا بعلمهم ولا بتوجيهاتهم، وكانوا لنا قدوة في الجدية والإخلاص والبحث عن الحقيقة، كما لن أفوت التعبير عن امتناني العميق لمشرف هذه المذكرة (د. ياسين بوراس)، على توجيهه السديد وصبره وتفانيه في المتابعة، شكرًا من القلب.

والشكر موصول لكل من شاركني هذه الرحلة، من أصدقاء وزملاء، ولكل من آمن بي ولو بكلمة، ودفعني لأكون حيث أنا اليوم.

إهداء

بكلمات يغمرها الامتنان، ونبض يزهر بالفخر، أهدي هذا العمل إلى من كانوا الدافع الحقيقي وراء كل خطوة:

إلى والديّ العزيزين، شكراً لأنكما كنتم دومًا الجدار الذي استندت عليه، واليد التي رفعتني كلما تعثرت، والدعاء الذي سبقني قبل كل إنجاز، إلى من علموني أن للعلم نورًا لا يُطفأ، إلى أساتذتي الكرام وأخص بالذكر (د. قادري ح، د. بوراس ي، د. عرباوي محمد، ود. بوخلط ح) شكرًا لجهودكم التي تُحفر في الذاكرة، ولعطائكم الذي لا يُقاس بثمن، إلى أصدقائي ورفاق الدرب، شكرًا لكل لحظة دعم، وكل كلمة صادقة، وكل ضحكة وسط التعب، وإلى كل من مرّ بي بكلمة تشجيع، أو بصمة خير، لكم في هذا الإنجاز سهم من الفضل.

وأخيرًا، الحمد لله أولاً وآخرًا، ظاهرًا وباطنًا، فما هذا الإنجاز إلا بفضله وتوفيقه.

﴿وَمَا تَوْفِيقِي إِلَّا بِاللَّهِ﴾ هود: 88

عزيز

مقدمة

مقدمة: تُعد تكنولوجيا التعليم من أبرز التطورات التي شهدها العالم في العقود الأخيرة، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من النظام التعليمي الحديث، وأداة فعّالة في تحسين وتطوير العملية التعليمية. وفي هذا السياق، تُشكّل تكنولوجيا التعليم وسيلة رئيسية لتمكين المتعلمين من الوصول إلى المعرفة، وتنمية مهاراتهم بطرق مبتكرة وفعّالة.

وفي مجال تعلم اللغات، تحتل المهارات اللغوية مكانة أساسية، إذ تؤثر بشكل مباشر في قدرة الفرد على التفاعل مع محيطه وفهم العالم من حوله، ومن هنا، أصبحت الحاجة إلى تطوير هذه المهارات ضرورة ملحّة لضمان قدرة الأفراد على التواصل بكفاءة في مختلف السياقات الاجتماعية والتعليمية، ويبرز دور تكنولوجيا التعليم في تعزيز هذه المهارات من خلال أدوات ووسائل متعددة، مثل: التطبيقات التفاعلية، المنصات الإلكترونية، والمحاكاة الرقمية، والتي تسهم في تنمية مهارات القراءة، والكتابة، والاستماع، والتحدث لدى المتعلمين.

دواعي اختيار الموضوع: من أهم الأسباب التي دعتني إلى اختيار هذا الموضوع:

أسباب ذاتية:

- حب مهنة التعليم.
- الميول الشخصي لهذا الموضوع، وحب البرماجيات.

الأسباب الموضوعية:

- موضوع جديد.
- رأيت ما مدى تعلق أطفالنا بالأجهزة الإلكترونية وأن الأدوات الدراسية الشبه التقليدية، لا تستهويهم.
- ضعف المهارات اللغوية لدى المتعلمين وبالأخص في مرحلة التعليم الابتدائي.

الاشكالية: يسعى هذا البحث لإجابة على عدة تساؤلات من اهمها:

- كيف أصبحت التكنولوجيا ضرورية في العملية التعليمة؟

– كيف تسهم التكنولوجيا في تطوير المهارات اللغوية؟

– ماهي انعكاسات ادراج التكنولوجيا في البرنامج التعليمي؟

الفرضيات: ولإجابة على هذه التساؤلات وضعنا هذه الفرضيات:

– لتعلق المتعلمين بالتكنولوجيا.

– تسهم تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية، بواسطة المرونة التي تكتسبها.

– الانعكاسات التي تنجر على ادراج التكنولوجيا في البرنامج التعليمية محمودة، نظرا لكون الأدوات التقليدية لم تعد لها ايت جاذبية ومملة بالنسبة للمتعلمين.

المنهج: اعتمدنا في هذا البحث على المنهج الوصفي، لكونه الأنسب في هذه الدراسات، حيث يقوم هذا المنهج على ركائز أربع وهي:

وصف الظاهرة: تم الاعتماد على هذا الاجراء، في وصف التكنولوجيا، من خلال ما مدى تأثيرها في المتعلمين، وعلى تحصيلهم العلمي.

تحليل الظاهرة: اعتمدنا على هذا الاجراء لتحليل تكنولوجيا التعليم وتحليل آلياتها.

تفسير الظاهرة: اعتمدنا على هذا الاجراء لتبيان دور تكنولوجيا التعليم في تنمية المهارات اللغوية بشكل عام وفي مرحلة التعليم الابتدائية بشكل خاص، وذلك بالاعتماد على ما توفر لدينا من مصادر ومراجع.

الاستنتاج: اعتمدنا هذا الاجراء للكشف عن مدى فعلية التعليم بالتكنولوجيا في مجال التحصيل العلمي.

ولقد سبقنا إلى هذا الموضوع عدة دراسات نذكر منها:

– التعليم المبرمج الخطي ودوره في تحسين تعليمية القواعد النحوية قراءة في كتاب النحو العربي المبرمج للتعليم الذاتي لـ محمد إسماعيل صيني وآخرون –أنموذجا–

– فعالية التعليم باستخدام الحاسوب في تخصص علم المكتبات لـ سعاد بوعناقة حرم جديدي، جامعة قسنطينة حيث عالجت هذه الأطروحة، إشكالية التعليم المبرمج باستخدام الحاسوب ومدى الاستفادة من التكنولوجيا التعليمية في تعلم علم المكتبات والمعلومات.

– دور التعلم الذاتي في تنمية المهارات التدريسية لدى متعلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علم التدريس لفاتح شنين، 2015–2016.

– مساهمة تكنولوجيا الاتصال الحديثة في تطوير العملية التعليمية، دراسة ميدانية بكلية العلوم والتكنولوجيا بجامعة 08 ماي 1945، قالمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، لـ بن عبد الحفيظ لطيفة وحميدا تني ندى،

ومن جملة النتائج الهامة والتي تم التوصل إليها:

– تسهيم العملية التعليمة.

– توفير الوقت والجهد.

– تسهيل الاتصال بين المتعلم والمعلم.

– مرونة تكنولوجيا التعليم.

ولقد اعتمدنا في هذه البحث على بنية وفق ما تفضيه الإجابة على الإشكاليات المطروحةن حيث جاءت بنية البحث على النحو التالي:

مقدمة.

الفصل الأول: مدخل إلى تكنولوجيا التعليم.

أولا: مفهوم تكنولوجيا التعليم وتطورها.

1– تعريف تكنولوجيا التعليم.

2– عناصر تكنولوجيا التعليم.

ثانيا: أثر تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية.

1– تعريف المهارات اللغوية: الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة.

2- دور تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية.

ثالثا: دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.

1- مراحل دمج التكنولوجيا في المنهاج التعليمي.

2- التحديات التي يواجه دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.

الفصل الثاني: تصميم التطبيق

أولا: التصميم

1- البرنامج المعتمد عليه

2- الخطوات الأساسية في التصميم

ثانيا: الهدف من تصميم التطبيق

ثالثا: التعريف بالتطبيق

1- الطريقة الصحيحة والمعتمدة في مسك القلم.

- التعريف بالتطبيق

- أهدافه

2- تعلم الحرف (نطقا وكتابتا)

- التعريف بالتطبيق.

- أهدافه

3- تعلم كتابة الكلمات.

- التعريف بالتطبيق.

- أهدافه

الخاتمة: تتضمن جملة من النتائج المتحصل عليها من بحثنا هذا.

قائمة بالمراجع والمصادر: ونذكر منها:

- أحمد إبراهيم قنديل، التدريس بالتكنولوجيا الحديثة.

– محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق.

الصعوبات والعوائق: ولقد واجهتنا جملة من الصعوبات والعوائق، كأي بحث علمي أخر ونذكر من بينها:

– ندرة المصادر والمراجع التي تخدم البحث، وذلك ما لمسناه في الجانب التطبيقي أكثر.

– حداثة الموضوع وقلة الدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع.

– صوبة تصميم تطبيق يراعي قدراتهم العقلية والنفسية والاجتماعية ويساعدهم على تنمية مهاراتهم اللغوية.

– أغلب التطبيقات ليست مجانية إلا مؤقتًا أو لفترة محدودة.

– عدم توفر المخابر المساعدة.

ولكن تم تخطي كل تلك الصعوبات والعوائق، بفضل الله أولا وأخرًا ثم العمل الجاد الذي أثمر هذه الدراسة، لأن العمل بجد وجهد وذكاء يثمر لا محالة.

وختامًا لا ننسى أن نتقدم بالشكر الزيل للأستاذ المشرف الدكتور "ياسين بوراس" على تعبه وجهده وعلى كل ما قدمه لنا، من إرشادات وتوجيهات ونصائح وحتى تشجيعات، شكرا لك أستاذ وجزاك الله خيرًا، ثم الحمد لله على توفيقه و متنانه.

الفصل الأول: مدخل إلى تكنولوجيا التعليم

أولا: مفهوم تكنولوجيا التعليم وتطورها

ثانيا: أثر تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية

ثالثا: دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية

توطئة: أظهرت الأبحاث أن اعتماد التقنيات التعليمية الحديثة يسهم في رفع مستوى التحصيل اللغوي وتحسين أداء المتعلمين، من خلال خلق بيئة تعليمية جذابة وتفاعلية، على سبيل المثال، تساهم التطبيقات التفاعلية في تعزيز المهارات اللغوية وتسهيل فهم القواعد، بينما تعزز الوسائط السمعية والبصرية مهارات الاستماع والنطق. كما تتيح التطبيقات والألعاب اللغوية الإلكترونية للمتعلمين ممارسة القراءة والكتابة بطريقة ممتعة، مما يزيد من دافعيتهم واستعدادهم للمشاركة . ولا تقتصر فوائد تكنولوجيا التعليم على الجانب الأكاديمي فحسب، بل تشمل أيضًا الجوانب النفسية والاجتماعية، حيث تعزز ثقة الطفل بنفسه وتنمي روح التعاون من خلال الأنشطة الجماعية عبر الوسائط الرقمية. كما توفر للمعلمين أدوات متنوعة لتقييم الأداء وتقديم تغذية راجعة فورية وفعالة . ومع ذلك، يواجه هذا التحول بعض التحديات، إذ يتطلب تدريب المعلمين على استخدام الأدوات التكنولوجية بفعالية، وتوفير البنية التحتية اللازمة، وضمان ملائمة المحتوى الرقمي للفئة العمرية المستهدفة. كما ينبغي الحذر من الإفراط في استخدام التكنولوجيا، حيث قد يؤثر ذلك سلبًا على التجربة التعليمية.

أولاً: مفهوم تكنولوجيا التعليم: تكنولوجيا التعليم هي استخدام منظم للمعرفة العلمية والتقنية بهدف، تحسين عملية التعليم والتعلم. يشمل هذا المفهوم ليس فقط الأجهزة والبرمجيات، بل أيضاً أساليب التدريس والتقويم وتصميم المحتوى، وقد تطورت من مجرد وسائل تعليمية إلى علم متكامل يسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين،
تبرز أهمية تكنولوجيا التعليم في دعم التعلم الذاتي، وتوسيع مصادر المعرفة، وتسهيل التواصل بين المعلم والمتعلم، خاصة في المراحل الأساسية مثل المرحلة الابتدائية، حيث تُعد اللغة أداةً أساسية لبناء المهارات والتفكير.

1- تعريف تكنولوجيا التعليم: يتكون هذا المصطلح من كلمتين (تكنولوجيا وتعليم) لكل منهم تريف خاص، حيث:

2- تكنولوجيا: اشتقت كلمة تكنولوجيا (Technology) والتي عُرفت تقنيات من الكلمة اليونانية (Techne) وتعني فناً أو مهارة، والكلمة اللاتينية (Texere) تعني تركيباً أو نسجاً، (Togos) وتعني علماً أو دراسة، وبذلك، فإن كلمة تقنيات تعني علم المهارات أو الفنون، أي دراسة المهارات بشكل منطقي لتأدية وظيفة محددة .تفيد القواميس الإنجليزية بأن معنى التكنولوجيا: المعالجة النظامية للفن، أو جميع الوسائل التي تستخدم لإنتاج الأشياء الضرورية لراحة الإنسان، واستمرارية وجوده، وهي طريقة فنية لأداء، أو إنجاز أغراض عملية، ولقد ارتبط مفهوم التكنولوجيا بالصناعات لمدة تربو على قرن ونصف قبل أن يدخل المفهوم عالم التربية.[1]

- **التعليم:** "يطلق على العملية التي تجعل فيها الأخر يتعلم، ويطلق على تعليم العلم والصنعة.

[1]- محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة، ط09 عمان الأردن، 2014م، ص21.

ويعرف أيضا بأنه نقل للمعلومات المنسقة للمتعلم أو أنه معلومات تلقى ومعارف تكتسب".[1]

وعليه فإن العليم هو عبارة عن تلقين المعارف والخبرات من طف المعلم للمتعلم.

تعريف تكنولوجيا التعليم: هو مصطلح يقابله باللغة الإنجليزية (Inshtrutional Technology) هو نظام فرعي من تكنولوجيا التربية ويقع تحت مظلتها، ويعرف بأنه علم يختص بتطبيق النظريات العلمية للتربية وعلم النفس وطرائق التدريس والتقويم لتصميم وبناء الموافق التعلمية بما تشمله من طرق وأساليب وسائل وأجهزة لتحقيق أهداف محددة، ويعني ذلك أن تكنولوجيا التعليم علم يشمل تخطيط وتنفيذ عناصر عملية التدريس على أسس علمية.

وعليه فإن تكنولوجيا التعليم، هو تشكيل منظم يقوم على تصميم وتنفيذ وتقويم العملية التعليمية حسب اهداف محددة واضحة باستخدام جميع الموارد المتاحة لجعل عملية التعليم أكثر فعالية.[2]

وحسب تعريف عبد المعطي فإن: " تكنولوجيا التعليم لا تتعدى كونها عملية متكاملة معقدة تشمل الأفراد، والأدوات والتنظيمات والإجراءات، بهدف تحليل المشكلات التعليمية، ذات صلة بجميع مجالات التعليم البشري، والعمل على إيجاد الحلول المناسبة لها، وتنفيذها، وتقويمها، وإدارتها، حيث تأخذ حلول هذه المشكلات شكل جميع مصادر التعلم، التي يتم تصميمها واختيارها، واستخدامها، لإحداث عملية التعلم".[3]

---

[1]– جان عبد الله توما، التعلم والتعليم مدارس وطرائق، المؤسسة الحديثة للكتاب، بيروت، لبنان، ط1، 2011،ص 20.

[2]– أحمد إبراهيم قنديل، التدريس بالتكنولوجيا الحديثة، عالم الكتب، ط1، 2006م ص 02 – 03.

[3]– غالب عبد المعطي الفريجات، مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، دار كنوز المعرفة العلمية، ط2، عمان، الأردن، 2014م، ص 27.

كما أن محمد محمود حيلة عرف تكنولوجيا التعليم بأنها هي نظرية وممارسة في تصميم العمليات والمصادر وتطويرها واستخدامها وإدارتها وتقويمها من أجل التعليم.[1]

2- عناصر تكنولوجيا التعليم: تتشكل تكنولوجيا التعليم من خمسة عناصر وهي:

- الانسان: الانسان هو العنصر الأساسي في العملية التعليمية ولا يمكن أن يتم التعليم بدونه، فهو المعلم والمتعلم.

- الآلة: من سمات هذا العنصر سيطرة الآلة على جميع شئون الحياة، فهي في المنزل، المدرسة، مكان العمل والشارع، وهي تحقق للإنسان اختصاراً للوقت والجهد والمال.

- الأفكار والآراء: لا بد من وجود الآراء والأفكار التي تجعل الآلة تحقق أهدافها، وتساعد على نشر المعلومات.

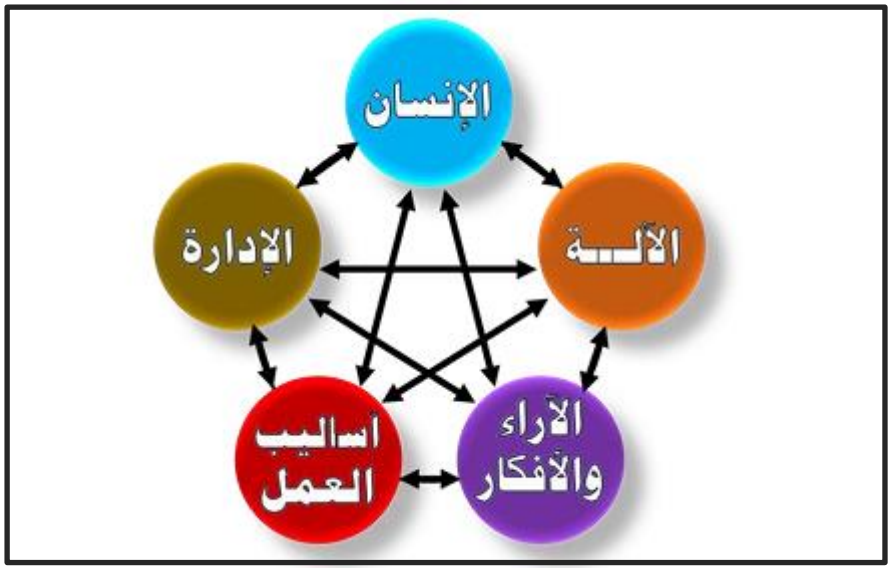
- أساليب العمل: هي استراتيجيات وأساليب العمل المتنوعة التي يستخدمها سواء الإنسان أو الآلة ومن الأمور التي تحتاج إلى التبديل والتغير والتطوير، وهذا التنقيح والتطوير المستمر في الأساليب من أهم مميزات التكنولوجيا.

- الإدارة: الإدارة مهمة جداً في هذا النظام، فلا بد أن تكون بعيدة عن الإدارة التقليدية (الأمر والنهي)، فدورها كبير في دراسة جميع العوامل التي تدخل في هذا الإطار المنهجي في ابتكار الأساليب والأنظمة التي تحكم سير العمل وتنظيمه بما يكفل تهيئة جو مناسب للعمل في كل العناصر السابقة، حتى تؤدي دورها بكل اقتدار لتحقيق الأهداف بكل كفاءة عالية.[2]

---

[1]- محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير بين القول والممارسة، دار المسيرة، ط1، 2002، ص20.

[2]- محضار أحمد حسن الشهاري، مقدمة في الوسائل وتكنولوجيا التعليم، د-د، ط1، 2017، ص 79-80.



تنظيم متكامل لتكنولوجيا التعليم

(مقدمة في الوسائل وتكنولوجيا التعليم، ص79)

ثانيا: المهارات اللغوية وأهمية تطويره: تُعتبر المهارات اللغوية الوسيلة الأساسية للتواصل والفهم بين الأفراد، وتنقسم إلى أربع مهارات رئيسية: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. تُعد هذه المهارات أدوات حيوية لاكتساب المعرفة والتعبير عن الأفكار، وهي تشكل أساسًا للتعلم والتفاعل الاجتماعي.

1- تعريف المهارات اللغوية: الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة: إن المهارات اللغوية هي الوسيلة التي يتم من خلالها تعلم اللغة، فبدون هاته المهارات لا يمكن تعلم اللغة.

1-1 مهارة الاستماع: تعتبر مهارة الاستماع طريقة للتعلم في المدرسة أو خارجها فالاستماع الجيد كالقراءة وليس مجرد استماع إلى الأصوات، والمستمع الجيد هو الذي يفكر ويقيم باستمرار.[1]

ويعتمد الاستماع الفعّال على التركيز والانتباه التام للمسموع، مع تجنب التشتت، مما يسهم في تكوين البنى المعرفية داخل ذهن المتعلم.

1-2 التحدث: هي مهارة إبداعية إنتاجية، تعتمد على إخراج الأصوات اللغوية وفهمها ويتصل ذلك بعدة عمليات فسيولوجية التنفس، تذبذب أو سكون الثنايا الصوتية الموجودة في الحنجرة، كما تعتمد على حركة اللسان الذي يشكل مع الأسنان والشفاء وسقف الحلق الصوت، في صورته النهاية. وهو مهارة إنتاجية شفوية تدرب المتعلم على الطلاقة وتحدد هذه المهارة بقدرة المتعلم على التعبير عن نفسه بسرعة ودقة دون عوائق، مهارة الحديث مزيج بين العناصر الثلاث: التفكير كعملية عقلية، اللغة كصياغة للأفكار والمشاعر في كلمات والصوت كعملية الحمل الأفكار والكلمات عن طريق أصوات ملفوظة.[2]

وعليه فإن مهارة الحيث عبارة عن: نقل الاعتقادات والعواطف والاتجاهات والمعاني والأفكار والأحداث.

1-3 القراءة: القراءة هي عملية توظيف المقروء، واستعماله في حل المشكلة التي تواجه القارئ في المواقف المختلفة، وعُرفت على أنها عملية تفاعل بين القارئ والنص، فالقارئ يهدف من القراءة بشكل عام إلى فهم مقصد من مقاصد الكاتب كما قد حدد الباحثون القراءة بأنّها نطق

---

[1]- راتب قاسم عاشور، محمد فؤاد الحوامد، فنون اللغة العربية أساليب، تدريسها، عالم الكتب الحديث، ط1، 2009، ص 232.

[2]- ماهر شعبان عبد الهادئ، مهارة التحدث العلمية والأداء، دار المسير، ط1، عمان، الأردن، 2001، ص 90-92.

الرموز وفهمها ونقدها وتحليلها، والتفاعل معها، وحدوث رد فعل بالنسبة لها وأن تؤدي بالقارئ إلى أن يستخلص ما يقرؤه لمواجهة المشكلات.[1]

1-4 الكتابة: الكتابة تمثل اللغة المنطوقة برموز خطية وتعتبر نظام تواصلي ثانٍ. تتكون من جانبين: الجانب الآلي، الذي يتعلق بالتحكم في العضلات الصغيرة لرسم الحروف بدقة، والجانب الفكري، الذي يتطلب التمييز بين الحروف واحترام أوضاعها. يجب على المتعلم إتقان قواعد الخط والإملاء لضمان الكتابة الصحيحة.[2]

2- دور تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية: تلعب التكنولوجيا دورًا محوريًّا هاما في تطوير المهرات اللغوية؛ كونها إحدى أهم الأدوات التربوية المعاصرة التي تسهم في الارتقاء بمستوى الوعي لدى المتعلمين.

أثبتت الدراسات أن 80%- 90% من البالغين لمعالج الكلمات (Word Processing)، حيث يقوم هذا الأخير بتصحيح الأخطاء الواردة في الكتابة، وعيه يصبح تركيز الفرد على معاني الكتابات وليس على ميكانيكية الكتابة، وهو مفيد جدا للذين يعانون من فوبيا التعبير الكتابي لترجمة أفكارهم بسبب تكرار الإخفاق الذي يتعرض له الطلاب نتيجة الضعف أو سوء قراءة كتاباتهم وتعرضهم للنقد واللوم، وبذلك ينخفض مستوى القلق ويطلق قدرتهم الكتابية التعبيرية، فيرفع مستواهم العقلي، إضافة إلى ما سبق، المعالج ينتج ورقة منظمة ونظيفة ترفع الثقة بالنفس، ويمكن تعلمه في مدة ساعتين إلى ثلاث ساعات.[3]

---

[1]- سمير عبد الوهاب، أحمد الكردي، محمود جلال الدين سليمان، تعليم القراءة والكتابة، منتدى سور الأربكية، ط02، ص46

[2]- ينظر: إلهام بن يطو، إلهام جلالدة، استراتيجيات التعلم الذاتي عن طريق الألعاب اللغوية ، مذكرة مقدمة لاستكمال شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي، تخصص: لسانيات عامة، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، الجزائر، 2023-2024م، ص 30.

[3] - مريم مغراوي العابدي دور التكنولوجيا في تنمية مجلة اللغة العربية، المجد: 24، العدد 03، جامعة أبوبكر بلقايد تلمسان الجزائر، السنة: الثلاثي الثالث 2022، ص 542.

ولقد ساهمت التكنولوجيا في تطوير العديد من المهارات اللغوية من خلال :

– **توفير الموارد التعليمية المتنوعة:** تساهم التكنولوجيا في توفير مجموعة متنوعة من الموارد التعليمية التي تناسب مختلف أساليب التعلم وتشمل هذه الموارد مقاطع الفيديو التعليمية والمقالات والرسوم البيانية والكتب الإلكترونية.

– **توسيع آفاق التعلم:** توسيع آفاق التعلم من خلال السماح للطلاب بالوصول إلى محتوى تعليمي من جميع أنحاء العالم.

– **تخصيص التعلم:** يمكن استخدام التكنولوجيا لتخصيص تجارب التعلم وفقاً لاحتياجات كل طالب. برامج مثل (Dream Box).

– **تعليم المهارات الحياتية:** تتيح التكنولوجيا تعليم المهارات الحياتية الضرورية من خلال أنشطة تفاعلية.

– **تحسين طرق تقييم الطلاب:** تعمل التكنولوجيا على تحسين أساليب تقييم الطلاب، مما يجعل عملية التقييم أكثر شمولية وفعالية. على سبيل المثال، يمكن للمدرسين استخدام منصات مثل (Google Forms).

– **التفاعل:** تساهم التكنولوجيا في تعزيز التفاعل بين الطلاب والمعلمين، مما يجعل التعلم تجربة أكثر حيوية. على سبيل المثال، تستخدم الفصول الافتراضية مثل (Zoom) و Microsoft Teams).

– **التعلم العالمي:** تتيح التكنولوجيا للمتعلمين الوصول إلى التعليم من أي مكان في العالم، ويمكن للطلاب الاستفادة من موارد تعليمية ودورات متاحة عبر الإنترنت، مما يمنحهم فرصة التعلم من معلمين ومؤسسات تعليمية مرموقة.

– **المرونة:** تتيح التكنولوجيا للمتعلمين التعلُّم وفق جدولهم الزمني الخاص، مما يوفر لهم المرونة في اختيار الأوقات والأماكن التي يرغبون في التعلم فيها.

- **جذب الطلاب وتعزيز التعلم:** تُعدّ الألعاب أداة فعّالة لجذب الطلاب وتعزيز التعلم من خلال دمج عناصر مثل التحديات والمكافآت.[1]

ثالثا: دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية: يمر ادماج التكنولوجيا في العملية التعليمية بمراحل مدروسة، بغية أن تأتي بثمارها المرجوة.

1- مراحل دمج التكنولوجيا في المنهاج التعليمي: يتم دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية بثلاث مراحل أساسية (الأولى، الثانية والثالثة):

1-1 المرحلة الأولى: التحضير: وتتكون من:

- تحديد محتوى الدرس وأهدافه.
- تحديد معايير الطالب.
- تحديد موارد التكنولوجيا المتوفرة.

1-2 المرحلة الثانية: التطوير: وتتكون من:

- تطوير نواتج تعلم معززة بالتكنولوجيا ومتحورة حول الطالب.
- إجراءات التعليم المقطرحة.
- مقاربات التمايز.
- التقييم الأصيل.

1-3 المرحلة الثالثة: التحليل: وفيها تقييم مدى نجاح خطة الدر.[2]

2- التحديات التي يواجه دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية: هناك العديد التي التحديات والصعوبات التي تواجه دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية، حيث يرى الكاتب... أنه، بالرغم من أهمية استخدام التكنولوجيا الرقمية في مجال التعلم إلا أنه لا يمكن إنكار أن هذا

---

[1] - دور التكنولوجيا في تطوير مهارات التعلم، النجاح، 2025/05/31، 00:47، https://www.annajah.net

[2] - الجمعية الدولية لتكنولوجيا في التعليم، دليل iste لدمج التكنولوجيا في التدريس، مكتبة التربية لدول الخليج، د-ط، الرياض، السعودية، 2015، ص 09.

النجاح مرهون بعوامل كثيرة تعيق انتشاره، وأهمها أن 90% من مستخدمي هذه التكنولوجيا الرقمية ولا سيما الإنترنت يعيشون في أغنى 20 دولة في العالم، وأقل من 1% من المستخدمين يعيشون في أفقر 20 دولة في العالم، إذن فكيف السبيل نحو جعل هذه التكنولوجيا جسرا للمعرفة الجديدة في ظل وجود الملكية الفكرية.[1]

- تقنية "التحول الرقمي" تحتاج إلى استثمارات كبيرة وتحديث مستمر لتحقيق أهدافها،
- يتضمن التحول الرقمي تغييرات هيكلية وثقافية داخل المؤسسات يصعب تنفيذها بدون تحضير جيد.
- ضرورة توفير التدريب والتأهيل المناسب للكوادر العاملة لضمان نجاح التحول الرقمي.
- الحفاظ على أمان البيانات والخصوصية يعتبر من أبرز التحديات التي تواجه عملية التحول الرقمي.
- تحقيق التوازن بين التقنية والإنسان في سبيل تحقيق أهداف التحول الرقمي يعد تحدياً كبيراً.[2]

1- الوصول إلى الإنترنت أو الكمبيوتر: على الرغم من انتشار الإنترنت على نطاق واسع، لا يحصل جميع الطلاب على ما يحتاجونه لاعتماد التعليم التكنولوجي بنجاح. بعض العائلات لا تملك الإمكانيات المالية اللازمة لتغطية تكاليف الإنترنت وأجهزة الكمبيوتر.

2- قيود الميزانية: بعض ميزانيات المدارس لا تُخصّص مساحة كافية للتكنولوجيا، أو لم تتوقع قطّ ثورة تكنولوجية كتلك التي نشهدها. يجب أن تكون المناطق التعليمية التي ترغب في

---

[1]- حامد سعيد الجبر، صلاح عيسى الثويني، غيداء محمد العيار، أهمية التكنولوجيا الرقمية في مجال العليم من وجهة أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية لأساسية في دولة الكويت، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد111، 2020، ص187.

[2]- دور التكنولوجيا في تحسين أداء المؤسسات التعليمية، وزان معلوماتك،2025/06/04، سا: 00:38، https://wazen.sa/ar/blog

توفير جهاز كمبيوتر لكل طالب قادرة على تحمل تكاليف هذه الأجهزة من البداية، لكنها لا تستطيع ذلك دائمًا.

3- ندرة المناهج الدراسية: بما أن معظم المدارس تستخدم التكنولوجيا لتكملة التعليم بدلًا من اعتمادها بالكامل، فإن المناهج الدراسية لهذا النوع من التدريس أقل بكثير من تلك المخصصة للتعليم التقليدي، فمعظم المناهج الدراسية الحالية تُكتب وفقًا لأساليب التدريس التقليدية، بدلًا من تلك المعتمدة على التكنولوجيا.

4- مشاركة الوالدين: قد يعارض بعض الآباء استخدام التكنولوجيا لعدة أسباب. على سبيل المثال، يخشى بعضهم أن تُشتت التكنولوجيا انتباه أطفالهم بدلًا من مساعدتهم على التعلم بفعالية أكبر. هذا مصدر قلق يستحق المعالجة مبكرًا. طمئنوهم بأن الطلاب لن يُمنحوا حرية التصرف في ما يريدون لمجرد استخدامهم لأجهزتهم، بل ستُفرض عليهم قيود.

يخشى أولياء أمور آخرون من أن يتطلب تبني التكنولوجيا منهم مزيدًا من المشاركة في جدول أعمالهم المزدحم أصلًا بالعمل والمسؤوليات المنزلية.[1]

[1]- ماهي بعض العوائق التي تحول دمج التكنولوجيا في التعليم، التكنولوجيا التعليمية، HMH، 2025/05/01، 20:14،

https://www.hmhco.com/blog/barriers-of-ict-in-education

الفصل الثاني: تصميم التطبيق

أولا: التصميم

ثانيا: الهدف من تصميم التطبيق

ثالثا: التعريف بالتطبيق

توطئة : تُعَدّ السنة الأولى من المرحلة الابتدائية مرحلةً أساسية في مسيرة الطفل التعليمية، حيث يبدأ خلالها بتعلّم المهارات اللغوية الأساسية التي تشكّل حجر الزاوية في تطوره الأكاديمي والمعرفي. ونظرًا لأهمية هذه المرحلة في غرس القواعد الأولى للفهم والتعبير، بات من الضروري اعتماد أساليب تعليمية حديثة تتماشى مع خصائص المتعلّم الصغير، وتستجيب لحاجته إلى التعلم من خلال اللعب والاكتشاف.

في هذا السياق، تُعتبر الألعاب اللغوية والبرامج التعليمية الرقمية من الوسائل التربوية الفعّالة التي تدمج بين التعلم والترفيه، وتحفّز المتعلّم على التفاعل والمشاركة النشطة. فهي لا تقتصر على تنمية المهارات اللغوية الأساسية كالنطق، والتمييز السمعي والبصري، وتكوين الجمل، بل تسهم أيضًا في تنمية الذكاء اللغوي، وتعزيز الثقة بالنفس، وغرس حب اللغة في نفوس الأطفال منذ الصغر.

لذلك، بات من المهم توظيف هذه الألعاب والبرامج في بيئة القسم، ضمن رؤية تربوية هادفة، تأخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية بين المتعلمين، وتُشجّع على التعلم الذاتي والتعاوني، مما يجعل من اللغة أداة حيوية للتواصل والفهم، لا مجرد مادة دراسية تقليدية.

أولا: التصميم: يعد تصميم البرامج والألعاب التعليمية عملية تربوية وتكنولوجية في آنٍ واحد، تتطلب تخطيطًا دقيقًا يأخذ بعين الاعتبار الأهداف التعليمية، وخصائص المتعلّمين، والمحتوى المعرفي، والوسائط التفاعلية المناسبة.

ولا يقتصر دور هذه الوسائل على تسهيل الفهم وتنمية المهارات اللغوية والمعرفية، بل تساهم أيضًا في ترسيخ التعلم من خلال التجربة، وتطوير التفكير النقدي، وتعزيز الاستقلالية لدى المتعلّم.

ويحتاج تصميم مثل هذه البرامج إلى فهم عميق لقواعد اللغة ومكوناتها، بالإضافة إلى مراعاة ما يتماشى وقدراتهم العقلية والوجدانية والاجتماعية.

إن هذا التوجه نحو تصميم موارد تعليمية تفاعلية ملائمة لمرحلة الطفولة المبكرة، وخاصة في السنة الأولى ابتدائي، لم يَعُد خيارًا ثانويًا، بل ضرورة تفرضها متطلبات العصر واحتياجات المتعلمين.

وعليه، فإن البحث في أسس تصميم هذه البرامج والألعاب، وشروط فعاليتها، وكيفية توظيفها في القسم، يُعد خطوة أساسية نحو بناء منظومة تربوية عصرية وشاملة.

ولقد حاولنا مراعاة قدرات هذه الفئة في تصميم هذا البرنامج التعليمي التفاعلي، بهدف تنمية المهارات اللغوية الأربع (السمع، التحدث، القراءة، والكتابة) وكان تركيزنا على تعزيز وتنمية مهارة الكتابة لدى متعلمي فئة السنة الأولى من التعليم الابتدائي، حيث تمت مراعاة عدة نقاط أساسية في اعتماد هذا التصميم وهي:

- تبسيط التصميم؛ تصميم خال من التعقيد والصور الخيالية والمؤثرات الصوتية التي لا تتناسب مع هذه الفئة المستهدفة.
- ادراج صور ومؤثرات صوتية تجذب المتعلمين.
- اعتماد سرعة ملائمة لعرض المعلومات في الشرائح تتماشى وقدرات المتعلمين.

– اعتماد ألوان فاتحة؛ لان الألوان لها تأثير كبير على نفسية المتعلمين.

– معالجة البرنامج التعليمي لأكثر من مهارة لغوية، بغض النظر على تركيزنا على تنمية وتطوير مهارة الكتابة.

– برنامج تعليمي تفاعلي يتماشى مع برامج التعليم الموجودة في وزارة التربية الجزائرية، المعمول بها حاليا.

– ملائمة البرنامج للفئة المتعلمين.

– سهولة البرنامج والعمل عليه.

– برنامج يحمل في طياته روح المتعة والمرح.

– اعتماد صور كرتونية، مراعاة لتعق المتعلمين برسوم الكرتون والألعاب الالكترونية.

– اعتماد صور واصوات مألوفة لديهم.

1– البرنامج المعتمد عليها في التصميم: اعتمدنا في تصميم هذا التطبيق التفاعلي التعليمي على أربع برامج أساسية وهي:

– **تطبيق العروض التقديمية:** البوربوينت هو عبارة عن برنامج من مجموعة (Microsoft Office) يقوم بإنشاء العروض التقديمية التي تساعدك في عرض مشروع، مقرر الدراسي، البوم صور، فكرة تريد توضيحها وعرضها للأخرين من خلال مجموعة من الشرائح التي تحتوي على قد نصوص يمكن تحريرها، صور يمكن اضافتها، مقاطع فيديو اضافة الى وجود العديد من المختلفة المؤثرات خاصة بالبرنامج. [1]

– **برنامج (iSpring Suite):** عبارة عن مجموعة أدوات تأليف قوية لإنشاء دورات التعليم الإلكتروني. ولعل الميزة الكبرة في أدوات (iSpring Suite) أنها سهلة الاستخدام للغاية،

[1] – الوطن، مفهوم برنامج البوبونت، 2025/06/08، سا 10:33، https://alwatan.kuwait.tt

حيث يعمل هذا البرنامج في واجهة باوربوينت (PowerPoint) المألوفة ويسمح للمؤلفين باستخدام شرائح (PPT) كنقطة بداية لإنشاء محتوى التعليم والتدريب الإلكتروني الخاص بهم.[1]

- **برنامج (Website to APK):** وهو عبارة عن أداة، لتحويل المورد (رابط الموقع، الذي تم انشاءه بواسطة برنامج (iSpring Suite))، وهو برنامج مدفوع، يشتعل لمدة 14 يوم فقط بالمجان، بشكل تجريبي.

- **برنامج (PPT to EXE Converter):** برنامج يقوم بتحويل العرض التقديمي إلى تطبيق بصيغة (exe)، حتى يمكن الحاسوب من تشغيله ويمكن العمل عليه، في حال كان التطبيق المنجز تفاعليا، دون الحاجة إلى تثبيت برنامج العرض التقديمي (PowerPoint)، وهو برنامج (PPT to EXE Converter) يعمل لفترة زمنية محددة بالمجان، بشكل تجريبي.

[1] – (iSpring Suite) أداة تأليف محتوى التعليم الإلكتروني الشاملة، التصميم التعليمي والتعلم الإلكتروني، سا 11:03، 08/06/2025،
https://www.id4arab.com

صور للتطبيقات الأساسية المستعملة في التصّميمِ

2- الخطوات الأساسية للتصميم: إن تصميم مثل هكذا برامج يقوم على ثلاث خوات أساسية (التحليل، التصميم والتطوير).[1]

2-1 التحليل: حيث تم في هذه المرحلة:

- **تحليل المهمة:** وفيها حددنا الأهداف العامة من انشاء هذا التطبيق، تطوير المهارات اللغوية وكان التركيز على تطوير مهارة الكتابة.

[1]- إلهام بن يطو، إلهام جلالدة، استراتيجيات التعلم الذاتي عن طريق الألعاب اللغوية، مرجع سابق، ص 38.

- **تحليل المتعلمين:** هنا تم مراعاة أعمار المتعلمين ومستوياتهم التعليمية والنفسية والاجتماعية...

- **تحليل المحتوى:** هنا قمنا بتحديد المحتوى التعليمي المراد تعليمه؛ تعليم الفئة المستهدفة، الطريقة الصحيحة لمسك القلم، كتابة الحروف والجمل، مع نطقاها وبالإضافة إلى لعبة تفاعلية للتعرف على الحروف داخل الكلمات.

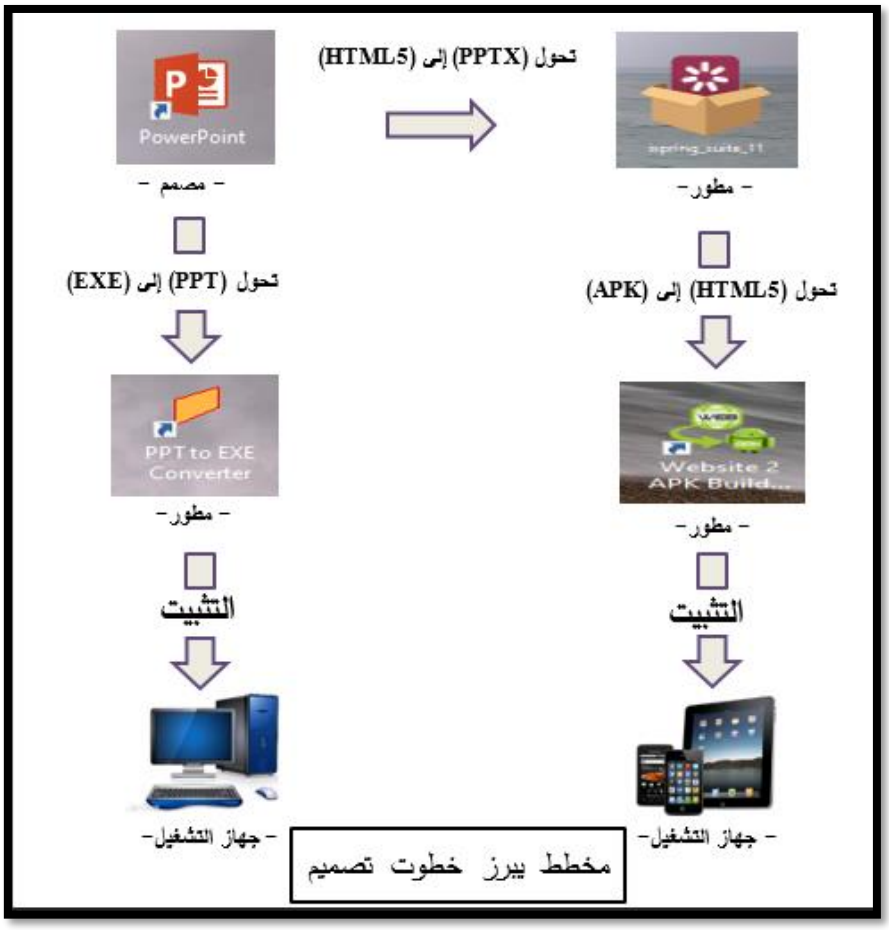
2-2 التصميم: تتضمن هذه المرحلة تحديد البرامج التي تعتم عليها في تصميم هذا التطبيق، ولقد اعتمدنا نحن على تطبيق العروض التقديمية (Power Point) لإعداد هذا البرنامج التعليمي التفاعلي، بحيث قمنا بـ:

- قمنا بوضع واجهة جذابة للتطبيق، بغية تجب الفئة المستهدفة.
- عمل مخططات تفاعلية وأيقونات، تلائم الفئة المستهدفة.
- تم ادراج صور وحركات ومؤثرات صوتية، تلائم الفئة المستهدفة وتأثر عليم بشكل اجابي.

2- التطوير: في هذه المرحلة، نبدأ بالعمل على برنامج التأليف الذي تم اختياره (Power Point)، ثم استخدمنا برنامج (iSpring Suite) لتطوير البرامج والعروض التقديمية، بالإضافة إلى الدورات التفاعلية عبر الإنترنت، عند تحميل البرنامج وتثبيته، يتم دمجه مباشرة مع برنامج العروض التقديمية (PowerPoint) على جهاز الكمبيوتر حيث يظهر كأيقونة ضمن أيقونات البرنامج.

يُستخدم (iSpring Suite) لتحويل المخطط الأولي للشاشات إلى موقع إلكتروني بصيغة (HTML5) بعد التحويل، يتم حفظ رابط الموقع كملف على الكمبيوتر، وعند فتح هذا الملف والضغط على الرابط، يمكن فتح الموقع باستخدام أي متصفح، بهذا نكون قد أكملنا المرحلة الأولى من تحويل عرض تقديمي أو مورد رقمي إلى تطبيق، تليها مرحلة تحويل الموقع

الإلكتروني إلى تطبيق بصيغة (APK) باستخدام برنامج مخصص لتحويل المواقع إلى تطبيقات إلكترونية، وهو برنامج(Website to APK).



ثانيا: الهدف من تصميم التطبيق: شهت العالم تطور كبيراً، حيث غزت التكنولوجيا كل الميادين، إلا ميدان التعليم، ويظهر ذلك في دول العالم الثالث بشكل عام في الوطن العربي، بشكلٍ خاص، حيث مزال هذا الميدان يفتقر إلى الاهتمام من طرف المسؤولين عليه، سواء الجهات الرسمية وغير الرسمية، التي لها يد فعالة فيه.

ومن أجل النهوض بقطاع التعليم، يجب علينا مواكبة العصر ومراعاة البيئة المحيطة بالمتعلمين، لأن التعلق الشديد بالأجهزة الالكترونية بات هاجسا لهم، وباتت الأجهزة التقليدية في التدريس، بدائية ولا تستهويهم.

من هذا المنطلق أردنا إنشاء هذا التطبيق، لمساعدة هذه الفئة، على تنمية المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، التحدث، القراءة والكتابة) وكان الاهتمام الأكثر في هذا التطبيق من نصيب تنمية مهارة الكتابة؛ لأن تنمية مهارة الكتابة مهمة جدا في حياة الفرد، وهي الوسيلة التي تترجم إحساسه وتفكيره في شكل رموز لغوية يمكن اصالها لغيره، لتعبر عن أغراضه.

تلبي مهارة الكتابة حاجيات عديدة نذكر منها:"

- الحاجيات الأكاديمية والدراسية وكل ما يساعد المتعلم في التحصيل الدراسي.
- الحاجة إلى التعبير عن المكنونات، والكتابة الإبداعية.
- تلبي حاجات التواصل الاجتماعي، وتوسيع دائرة علاقات الفرد."[1]

ثالثا: التعريف بالتطبيق: تطبيق مصمم لتطوير مهارة الكتابة لدى متعلمي السنة الأولى من مرحلة التعليم الابتدائي، ويمكن الاستعانة به في السنة الثانية من نفس مرحلة التعليم بغية المراجعة وتثبيت للمهارات اللغوية التي يقدمها.

حيث يعمل هذا الأخير على تنمية المهارات اللغوية بشكل عام ومهارة الكتابة بشكل خاص.

يعمل هذا التطبيق على الأجهزة التي تعمل بنظام تشغيل:

- نظام التشغيل ويندوز (Windows) مثل الحاسوب وغيره من الأجهزة التي تعمل بهذا النظام.
- نظام التشغيل أندرويد (Andoid) مثل الهواتف الذكية واللوحات الذكية.

[1]- عبد الكريم روينة، مهارة الكتابة وأهميتها في تنمية الملكات اللغوية لدى المتعلمين، مجلة النص، جامعة لونيسي علي، المجلد09، 2022، ص134.

واجهة التطبيق

خيارات التطبيق

1-1 تطبيق طريقة مسك القلم (الطريقة الصحيحة): هو تطبيق يعمل على تعليم المتعلمين الطريقة لمسك القلم والمعتمدة، من خلال الصور المعبرة على وضعية مسك القلم باليد خطوت بالخطوات، ويلي ذلك تمارين لليد بعد الاستعمال بصور توضيحية.

- **الطريقة الصحيحة لمسك القلم:** وهي طريقة تتكون من ثلاث خطوات:

الخطوة الأولى: وضع القلم بين الاصبعين الابهام والسبابة.

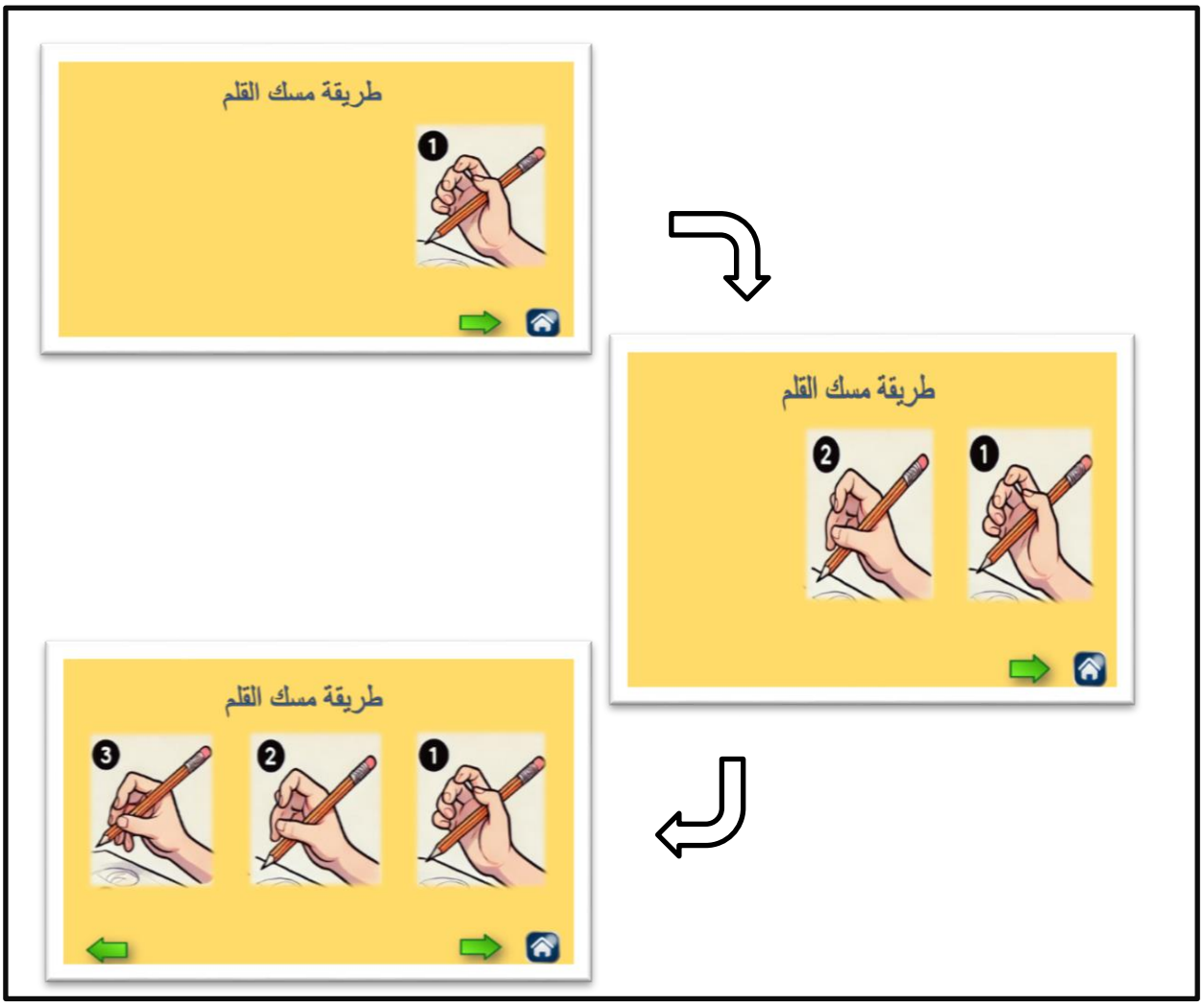
الخطوة الثانية: لف الأصبعين على القلم.

الخطوة الثالثة: الضغط بالأصابع على القلم.[1]

2-1 الهدف من هذا التطبيق: إن الهدف من هذا التطبيق هو إرشاد المتعلمين للطريقة الصحيحة والموص بها، بغية تحسين مهارة الكتابة، وكذا مراعاة صحة المتعلم الجسدية والنفسية.

واجهة التطبيق

[1]- مهرات مسك القلم، إدارة التعليم المبكر/ قسم رياض الأطفال، وزارة التعليم والتعليم العالي، دولة قطر، 2025/06/06، 00:07، https://www.scribd.com/document/804652271



مراحل طريقة لمسك القلم الصحيحة

تمارين بعد استعمال القلم

2- تطبيق تعلم الحرف (كتابتا ونطقا**):** وهو عبارة عن تطبيق يتعلم بواسطته المتعلم كيفية كتابة الحرف.

2-1-1 طريقة كتابة الحرف: تطبيق يعلم التلاميذ طريقة كتابة الحرف خطوة بخطوة (رسم الحرف) من خلال رسم أ جزائه الواحد تلوى الأخر ليشكل في الأخير بنية الحرف، ويتم ذلك بالضغط على أيقونة القلم المعبرة عن الكتابة والتي تكون في حالة تذبذب لجذب انتباه المعلم ليضغط عليها وتكون تلك الأيقونة بجوار الحرف المراد تعليمه بحركته الإعرابية والصورة المعبرة عليها، ثم ينطق ذلك الحرف بحركته ولحده، وبعد لحظة يظهر مثال مكتوبٌ وملفوظ يتضمن ذلك الحرف، من بعد ذلك تظهر صورة معبرة عن المثال السابق، وبعد الانتهاء من هذا الحرف وحركته الإعرابية تظهر أيقونة القلم أمام نفس الحرف بالحركة الإعرابية التالية، وتحتمل الشريحة على حرفا واحدًا بحركتين مختلفتين، ويستمر التطبيق بنفس المنوال ليكمل الحرف، مع المودودي الثلاث(ا، و، ي) يتم بعد ذلك المرور إلى كتابة الحرف في مختلف المواقع داخل الكلمة (أول، وسط، آخر) وهنا تنتهي مرحلة تعليم الحرف، ثم تلي هذ المرحلة لعبة يختبر المتعلم نفسه فيها، ما إن كان قد استوعب الدرس.

2-1-2 تمارين معرفة الحرف: وهو تطبيق في شكل لعبة، لتحفيز المتعلمين على تعلم الحروف، ويكمن ذلك اختبار لقدرات المتعلم بإعطائه اقتراحات يختار من بينها واحدة صحيحة والباقي خاطئة، في مرحل:

- **المرحلة الأولى:** معرفة الحرف من بين الأحرف الخاطئة الباقية.
- **المرحلة الثانية:** معرفة الكلمة التي تبدأ بالحرف المراد من بين الكلمات الخاطئة الباقية.
- **المرحلة الثالثة:** معرفة الكلمة التي تتضمن في الحرف المراد في وسطها من باقي الكلمات الخاطئة.
- **المرحلة الرابعة:** معرفة الكلمة التي تنتهي بالحرف المراد من باقي الكلمات الخاطئة.

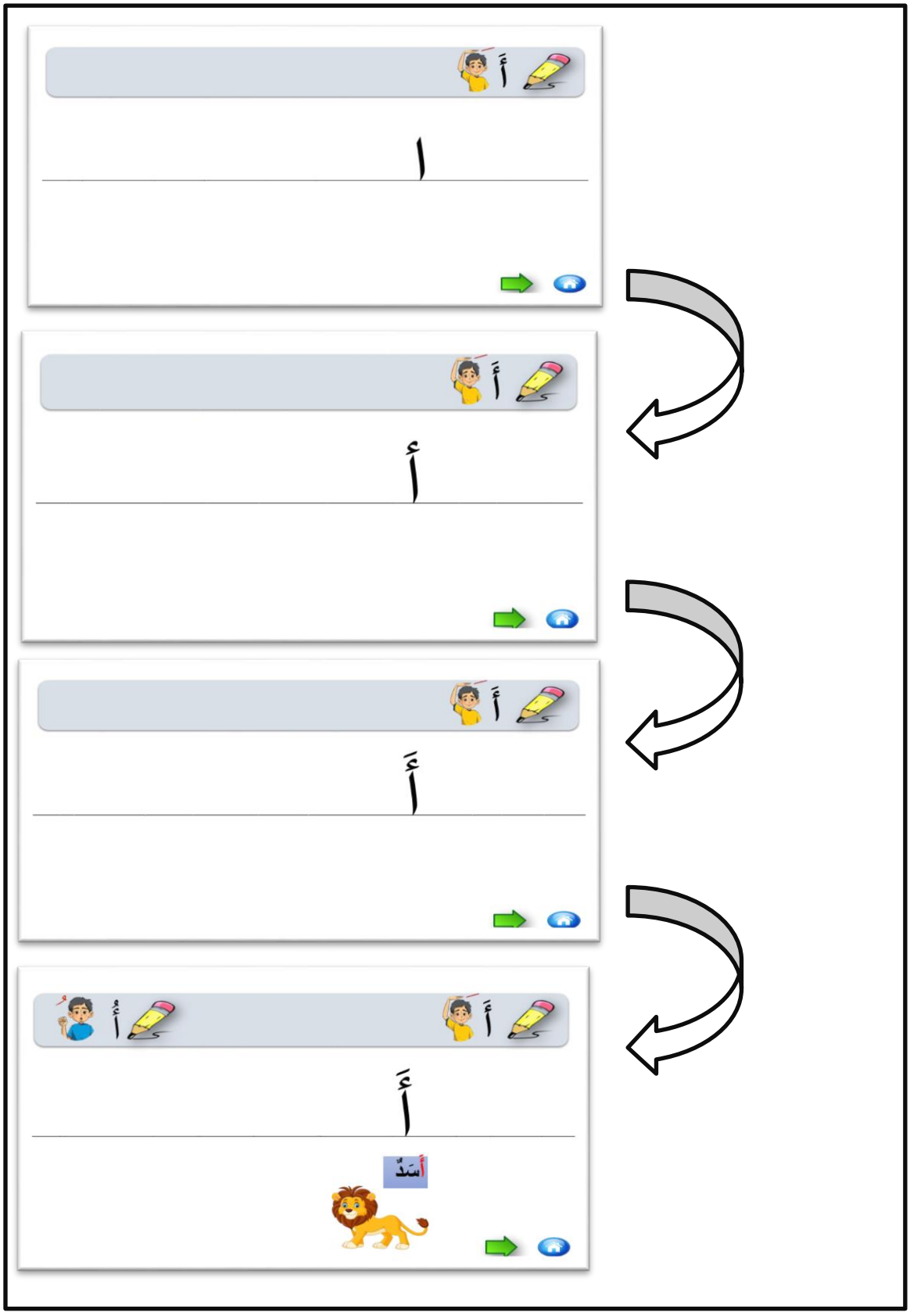
وعند اجتياز هذا الاختبار يمكنك المرور إلى الحرف التالي بأيقونة السهم التي تشير لجهة اليمين، والتي تظهر بعد كل إجابة صحيحة.

- **أهمية الألعاب اللغوية:** اللعب أداة تربوية تساعد على إحداث تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة لغرض المتعلم وإنما شخصية وسلوكه، كما يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد على إدراك معاني الأشياء، ويعتبر أداة تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.[1]

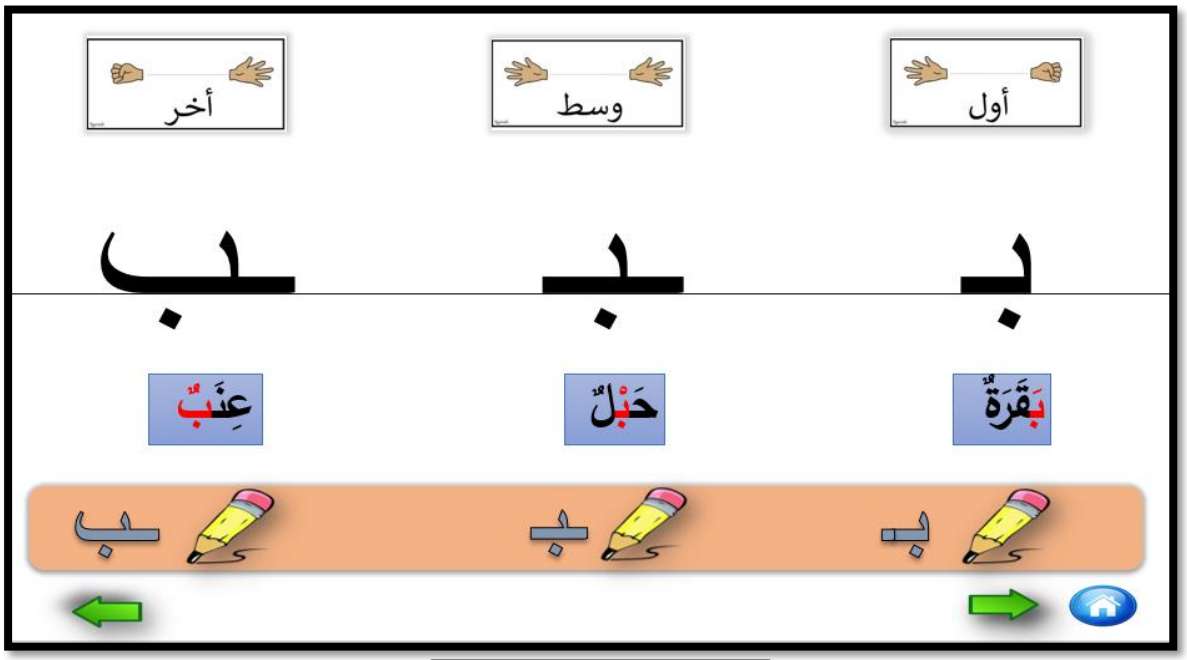
2-2 الهدف من هذا التطبيق: يحقق هذا التطبيق جملة من الأهداف من أهمها:

- تعليم وتطوير مهارة الكتابة.
- تعزيز ثقة المتعلم بنفسه.
- تشجيع وتحفيزه المتعلم، من أجل حب التعلم والدراسة.
- نشر القيم الأخلاقية والدينية الإسلامية.

[1] - عبد العظيم صبري عبد العظيم، إستراتيجيات طرق التدريس العامة والالكترونية، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، مصر، ط2، 2015، ص52.



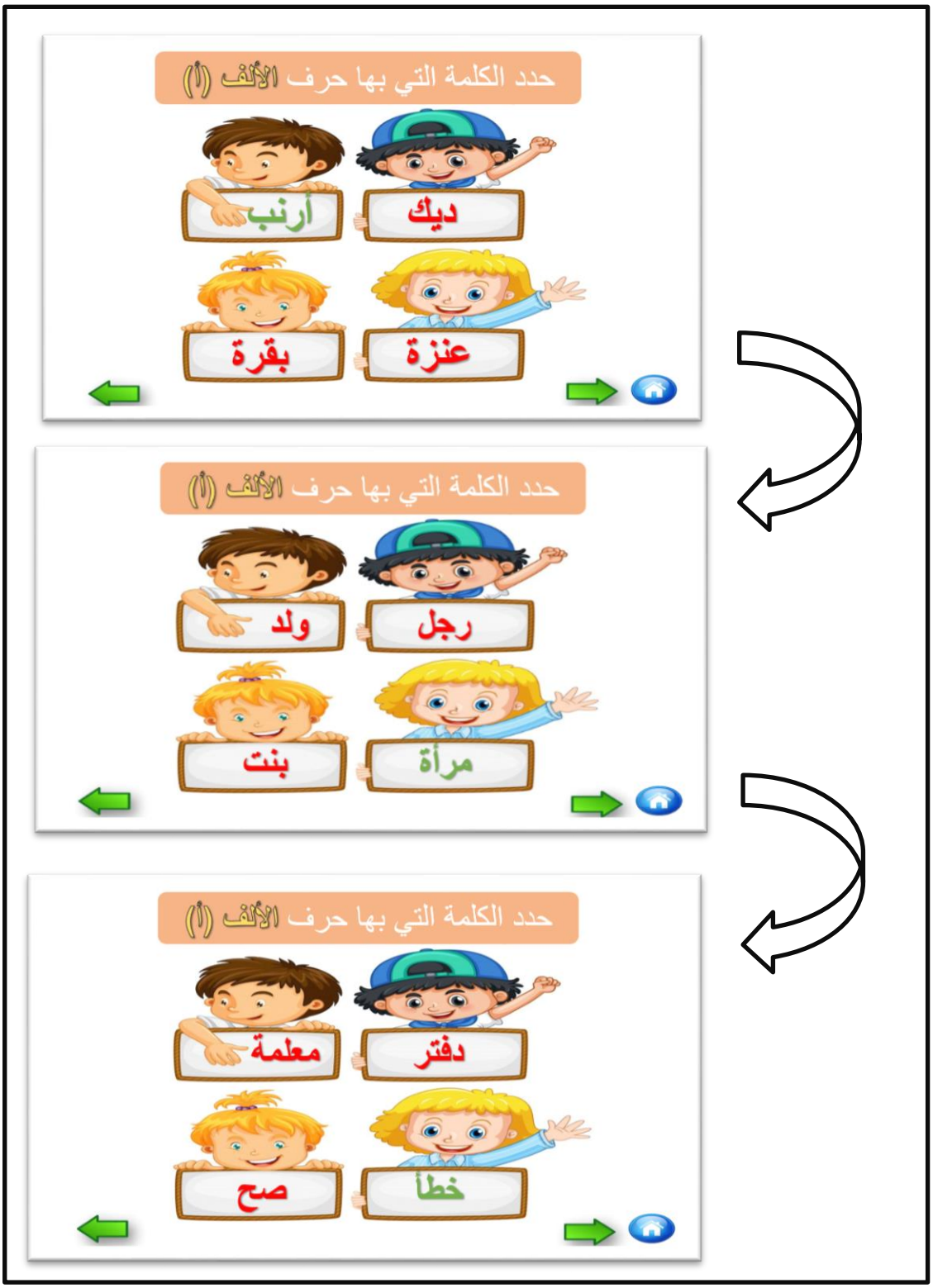
مراحل تعليم كتابة الحرف



مواقع الحرف في الكلمة

واجهة تمارين التعرف على الحرف (لعبة)

لعبة التعرف على الحرف

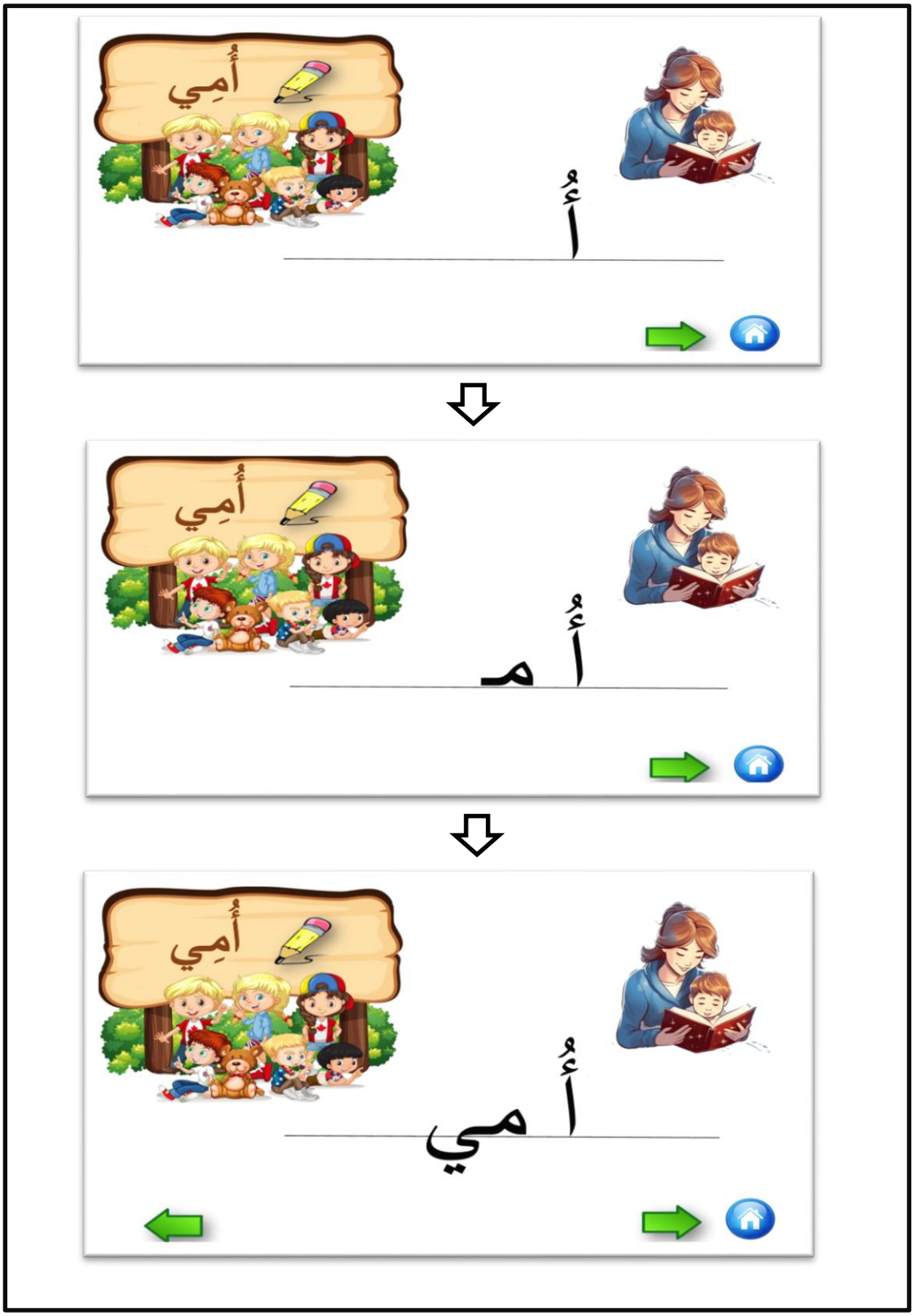


مراحل تعليم كتابة الحرف

3-1 تعلم كتابة الكلمات والجمل: تطبيق كتابة الكلمات والجمل: هو تطبيق مصمم لكتابة الكلمات والجمل، فعند الدخول إليه نلاحظ أيقونة قلم أمام الكلمة المراد تعليم كتابتها في حركة تذبذب (أيقونة القلم)، إشارة على الضغط عيها من أجل البدء في التشغيل.

عند الضغط على الأيقونة يبدأ التطبيق في مباشرة التعليم؛ حيث يبدأ بكتابة كل حرف بالتفصيل، حرفا بعد حرف لشكل بعد ذلك الكلمة المرادة، ثم تنطق تلك الكلمة، وفي الجمل تنطق كل كلمة على حدا بعد الانتهاء من تشكيلها، من أجل تنمية مهارة الكتابة ومهارة الاستماع، ثم يظهر سهم، يأتي من جهة اليمين إلى اليسار يقودك إلى المرحلة التالية وتكون تلك المرحلة أصعب من السابقة، مثال:

- المستوى الأول: كتابة كلمة.
- المستوى الثاني: جملة تتكون من كتابة كلمتين.
- المستوى الثالث: كتابة جملة تحتوي على أكثر من كلمتين.



المستوى الأول

المستوى الثاني

المستوى الثالث

3-2 الهدف من هذا التطبيق: تطبيق كتابة الكلمات والجمل له عدة أهداف مرجوة، فهو تطبيق تعليمي، يعلم كتابة الكلمات والجمل للمتعلمين، ومن جملة أهداف هذا التطبيق:

- تعليم وطوير مهارة الكتابة، من خلال تعليم التدريجي (كتابة الأحرف المشكل للكلمة بالتفصيل، حرف تلوى الأخر لتنتهي الكلمة ثم تنطق الكلمة من بعد ذلك يتم الشروع في الكلمة الموالية التي تأخذ مجرى السابقة)
- تعليم وطوير مهارة الاستماع، من خلال سماع نطق الكلمات والجمل.
- تعزيز الثقة بالنفس لدى المتعلمين، من خلال التدرج في المستويات التعليمية، الموجود في التطبيق.
- ترسيخ القيم الأخلاقية والدنية لدى المتعلمين، من خلال الأمثلة والصور التعبيرية.

الخاتمة

الخاتمة: وفي ختام دراستنا لهذا الموضوع المعنون بـ: تكنولوجيا التعليم وأثرها في تنمية المهارات اللغوية، الذي تناولنا فيه: بعض المفاهيم التي تندرج ضمن هذا الموضوع في الجانب النظري، وحاولنا تصميم تطبيق لتعليم تلاميذ السنة الأولى من مرحلة التعليم الابتدائي يعمل على تنمية المهارات اللغوية بشكل عام ومهارة الكتابة بشكل خاص، كما يمكن الاستعانة به في السنة الثانية والثالثة من نفس مرحلة التعليمية، للتلاميذ الذين يعانون من ضعف في المهارات اللغوية، وفي هذا الجانب التطبيقي تناولنا، كيفية التصميم والهداف من التطبيق والنتائج المتوقعة.

وبعد دراستنا لهذا الموضوع استخلصنا النتائج التالية:

– تساهم الطبيعة التفاعلية وجذابية التكنولوجيا في زيادة حماس المتعلمين، مما ينعكس إيجابًا على مشاركتهم في أنشطة اللغة.

– تساعد تكنولوجيا التعليم على تنمية المهارات اللغوية من خلال ما توفره الوسائط السمعية والمرئية من محتوى لغوي متنوعًا يساعد على تعريض المتعلم للغة الأصلية في سياقات واقعية.

– تساهمت التطبيقات التفاعلية في تحسين تركيز المتعلمين وسرعة فهمهم للحوارات والنصوص المسموعة، مما ينعكس

– تساعد تكنولوجيا التعليم في تنويع مصادر المعرفة التي تنمي المهارات اللغوية، من أجل اكتساب اللغة.

– تساعد النصوص الرقمية المزودة بروابط تفسيرية وصوتيات على زيادة الفهم القرائي وتنمية المفردات في تنمية مهارة القراءة والكتابة.

– تأدي البرمجيات المخصصة لتعليم الكتابة إلى تحسين الدقة اللغوية وبنية الجمل، مما يؤدي على تنمية مهارة الكتابة.

– تساعد على تحسين فرص التعلم الفردي، مما يجعل المتعلم يعتمد على نفسه دون الحاجة إلى معلم، فهو يعلم نفسه بنفسه.

– توفر أدوات التعلم الذاتي مساحات مرنة للمتعلمين، مما يعزز استقلاليتهم وثقتهم بأنفسهم وفي قدراتهم اللغوية، مما يجعل المتعلم ذو شخصية متعلمة ومثقفة.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

أولاً: الكتب:

1- أحمد إبراهيم قنديل، التدريس بالتكنولوجيا الحديثة، عالم الكتب، ط1، 2006.

2- جان عبد الله توما، التعلم والتعليم مدارس وطرائق، المؤسسة الحديثة للكتاب، ط1، بيروت، لبنان، 2011.

3- راتب قاسم عاشور، محمد فؤاد الحوامد، فنون اللغة العربية أساليب، تدريسها، عالم الكتب الحديث، ط1، 2009.

4- سمير عبد الوهاب، أحمد الكردي، محمود جلال الدين سليمان، تعليم القراءة والكتابة، منتدى سور الأربكية، ط02، دت.

5- عبد العظيم صبري عبد العظيم، إستراتيجيات طرق التدريس العامة والالكترونية، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، مصر، ط2، 2015

6- غالب عبد المعطي الفريجات، مدخل إلى تكنولوجيا التعليم، دار كنوز المعرفة العلمية، ط2، عمان، الأردن، 2014.

7- ماهر شعبان عبد الهادئ، مهارة التحدث العلمية والأداء، دار المسير، ط1، عمان، الأردن، 2001.

8- محضار أحمد حسن الشهاري، مقدمة في الوسائل وتكنولوجيا التعليم، د د، ط1، 2017.

9- محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير بين القول والممارسة، دار المسيرة، ط1، 2002.

10- محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة، ط09 عمان الأردن، 2014.

11- الجمعية الدولية لتكنولوجيا في التعليم، دليل iste لدمج التكنولوجيا في التدريس، مكتبة التربية لدول الخليج، د-ط، الرياض، السعودية، 2015.

ثانيا: المجلات العلمية:

1- حامد سعيد الجبر، صلاح عيسى الثويني، غيداء محمد العيار، أهمية التكنولوجيا الرقمية في مجال العليم من وجهة أعضاء هيئة التدريس في كلية التربية لأساسية في دولة الكويت، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد111، 2020.

2-عبد الكريم روينة، مهارة الكتابة وأهميتها في تنمية الملكات اللغوية لدى المتعلمين، مجلة النص، جامعة لونيسي علي، المجلد09، 2022، ص134.

3- مريم مغراوي العابدي دور التكنولوجيا في تنمية مجلة اللغة العربية، المجد: 24، العدد 03، جامعة أبوبكر بلقايد تلمسان الجزائر، السنة: الثلاثي الثالث،

ثالثا: الرسائل والاطروحات العلمية:

1- إلهام بن يطو، إلهام جلالدة، استراتيجيات التعلم الذاتي عن طريق الألعاب اللغوية، مذكرة مقدمة لاستكمال شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي، تخصص: لسانيات عامة، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، الجزائر، 2023-2024.

رابعا: المواقع الإلكترونية:

1- الوطن، مفهوم برنامج البوبونت، 2025/06/08، سا 10:33، https://alwatan.kuwait.tt

2- دور التكنولوجيا في تحسين أداء المؤسسات التعليمية، وزان معلوماتك، 2025/06/04، 00:38، https://wazen.sa/ar/blog

3- ماهي بعض العوائق التي تحول دمج التكنولوجيا في التعليم، التكنولوجيا، التعليمية، HMH، 2025/05/01، 20:14، https://www.hmhco.com

4- مهرات مسك القلم، إدارة التعليم المبكر/ قسم رياض الأطفال، وزارة التعليم والتعليم العالي، دولة قطر، 2025/06/06، 00:07،

https://www.scribd.com/document/804652271

5- (iSpring Suite) أداة تأليف محتوى التعليم الإلكتروني الشاملة، التصميم التعليمي والتعلم الإلكتروني، سا 11:03، 08/06/2025، https://www.id4arab.com

فهرس الموضوعات

مقدمة.....06

القسم النظري:

الفصل الأول: مدخل إلى تكنولوجيا التعليم

توطئة.....13

أولا: مفهوم تكنولوجيا التعليم وتطورها.

1- تعريف تكنولوجيا التعليم.....14

2-عناصر تكنولوجيا التعليم.....16

ثانيا: أثر تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية.

1- تعريف المهارات اللغوية: الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة.....17

2- دور تكنولوجيا التعليم في تطوير المهارات اللغوية.....20

ثالثا: دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.

1- مراحل دمج التكنولوجيا في المنهاج التعليمي.....21

2- التحديات التي يواجه دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية.....21

القسم التطبيقي

الفصل الثاني: تصميم التطبيق

توطئة.....25

أولا: التصميم.....26

1- البرنامج المعتمد عليه.....27

2- الخطوات الأساسية في التصميم.....29

ثانيا: الهدف من تصميم التطبيق.....32
ثالثا: التعريف بالتطبيق.....32
- الطريقة الصحيحة والمعتمدة في مسك القلم.....35
- التعريف بالتطبيق.....34
- أهدافه.....34
2- تعلم الحرف (نطقا وكتابتا).....37
- التعريف بالتطبيق.....38
- أهدافه.....38
3- تعلم كتابة الكلمات.....43
- التعريف بالتطبيق.....43
- أهدافه.....47
الخاتمة.....49
قائمة المصادر والمراجع.....52

ملخص البحث: تعدّ تكنولوجيا التعليم من أبرز الوسائل الحديثة التي تسهم في النهوض بالمستوى التعليمي، حيث تواكب تطلعات واحتياجات متعلمي العصر الرقمي، ولقد كان لها دور بارز في تنمية المهارات اللغوية الأساسية، وهي: الاستماع، القراءة، التحدث والكتابة، عبر توفير بيئة تعليمية تفاعلية محفزة تشجع المتعلمين على المشاركة والتفاعل، وتُعدّ التطبيقات التعليمية الرقمية والألعاب اللغوية الإلكترونية من أهم الأدوات التي تجمع بين المتعة والفائدة، مما يجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية.

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيا العليم، الوسائل التكنولوجية في التعليم، المهارات اللغوية، تنمية مهارة الكتابة.

Research summary: Educational technology is one of the most prominent modern means that contribute to the advancement of the educational level, as it keeps pace with the aspirations and needs of digital age learners. It has played a prominent role in developing basic language skills, namely: listening, reading, speaking, and writing, by providing an interactive and stimulating learning environment that encourages learners to participate and interact. Digital educational applications and electronic language games are among the most important tools that combine fun and benefit, making the learning process more attractive and effective.

Keywords: educational technology, technological means in education, language skills, writing skill development.