مجلة اللسان الدولية للدراسات اللغوية والأدبية
AL-LISAN INTERNATIONAL JOURNAL FOR LINGUISTIC & LITERARY STUDIES

Vol 10, No 22,(SEPTEMBER 2026) (AIJLLS) المجلد 10، العدد 22 (سبتمبر 2026)

من موضوعات العدد

- التناوب الدلالي بين أبنية المصدر: دراسة صرفية دلالية
- الصراع الهوياتي بين الشخصيات في رواية: لا احبّ الشمس في باريس
- صورة الفرس في شعر امرئ القيس وعنترة بن شداد: دراسة في الوسائط اللغوية والأنساق المضمرة
- دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها

تصدرها
PUBLISHED BY
كلية اللغات – جامعة المدينة العالمية
FACULTY OF LANGUAGES
AL-MADINAH INTERNATIONAL UNIVERSITY

جامعة المدينة العالمية
Al-Madinah International University

AIJLLS |SEPTEMBER 2026 | VOL 10 ISSUE 22
مجلة اللسان الدولية / العدد الثاني والعشرون (سبتمبر 2026م/ 1448 هـ)
الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها

أفراح الرستم [*1] أمل محمود إبراهيم [2]

1 باحثة الماجستير بكلية التربية، جامعة المدينة العالمية بماليزيا

2 أستاذ المناهج المشارك بكلية التربية، جامعة المدينة العالمية بماليزيا

[*] af.rustum@gmail.com

ملخص البحث: هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية عبر منصة «أ ب ت التعليمية». وانطلقت الدراسة من الحاجة إلى توظيف استراتيجيات تعليمية حديثة تستثمر التقنيات الرقمية في تعزيز تعلم اللغة العربية، وتوفر بيئات تعليمية تفاعلية تزيد من اندماج المتعلمين ومشاركتهم في مواقف التواصل الشفهي. اعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (60) متعلمًا من المستوى المبتدئ في الصف السادس بإحدى المدارس الحكومية بمدينة نيوارك بولاية نيوجيرسي في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث قُسمت العينة إلى مجموعتين متكافئتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الإلكترونية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة الاعتيادية. ولتحقيق أهداف الدراسة، استخدمت الباحثة استبانة لتحديد أبرز الصعوبات التي تواجه المتعلمين في التواصل الشفهي، واختبارًا قبليًا وبعديًا لقياس مستوى الإنتاج الشفهي قبل تطبيق البرنامج وبعده. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية. وتشير هذه النتائج إلى أن البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الإلكترونية أسهم في تحسين الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين، وزيادة مشاركتهم في الأنشطة الصفية، وتعزيز ثقتهم في استخدام اللغة العربية في مواقف التواصل. وتوصي الدراسة بتوسيع توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في برامج تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وإعداد برامج تدريبية للمعلمين حول تصميم الأنشطة الرقمية التفاعلية، وتشجيع المؤسسات التعليمية على دمج استراتيجيات التعلم القائم على الألعاب في مناهج تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية التعليمية، الإنتاج الشفهي، تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، التعلم القائم على الألعاب، التعلم الرقمي.

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

ABSTRACT

This study aimed to investigate the role of educational electronic games in developing oral production among non-native learners of Arabic through the implementation of an educational program based on electronic games using the A B T Educational Platform. The study was motivated by the need to employ modern instructional strategies that capitalize on digital technologies to enhance Arabic language learning and provide interactive learning environments that foster learners' engagement and active participation in oral communication. The study adopted a quasi-experimental research design. The sample consisted of 60 beginner-level sixth-grade learners enrolled in a public school in Newark, New Jersey, United States. The participants were randomly assigned to two equivalent groups: an experimental group that received instruction through the educational program based on electronic games and a control group that was taught using conventional instructional methods. To achieve the objectives of the study, the researcher employed a questionnaire to identify the major challenges learners encountered in oral communication, as well as a pre-test and post-test to assess their oral production before and after the implementation of the program. The findings revealed statistically significant differences between the pre-test and post-test mean scores of the experimental group in favor of the post-test. The results also showed statistically significant differences between the mean post-test scores of the experimental and control groups in favor of the experimental group. These findings indicate that the educational program based on electronic games effectively enhanced learners' oral production, increased their participation in classroom activities, and strengthened their confidence in using Arabic in communicative situations. The study recommends expanding the integration of educational electronic games into Arabic language programs for non-native speakers, providing professional development programs for teachers on designing interactive digital learning activities, and encouraging educational institutions to incorporate game-based learning strategies into Arabic language curricula.

Keywords: Educational Electronic Games; Oral Production; Teaching Arabic as a Foreign Language; Game-Based Learning; Digital Learning.

المقدمة

شهدت السنوات الأخيرة تطورًا متسارعًا في توظيف التقنيات الرقمية في العملية التعليمية، وأصبحت الألعاب الإلكترونية التعليمية إحدى أبرز الأدوات التي تستقطب اهتمام الباحثين والمعلمين لما توفره من بيئات تعلم تفاعلية تجمع بين المتعة وتحقيق الأهداف التعليمية. وقد انعكس هذا التوجه بصورة واضحة في مجال تعليم اللغات، إذ أظهرت العديد من الدراسات أن دمج الألعاب الإلكترونية في المواقف التعليمية يسهم في رفع دافعية المتعلمين، وزيادة تفاعلهم، وإتاحة فرص أكبر للممارسة اللغوية في سياقات تحاكي مواقف التواصل الواقعية.

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

ويُعد تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها من المجالات التي تتطلب توظيف أساليب تدريس حديثة تستجيب لاحتياجات المتعلمين، ولا سيما في ظل التنوع اللغوي والثقافي الذي يميز هذه الفئة. ولا يقتصر تعلم اللغة على اكتساب المفردات والقواعد، بل يمتد إلى تنمية القدرة على استخدامها بصورة وظيفية في مواقف التواصل المختلفة، وهو ما يتطلب توفير بيئات تعليمية تفاعلية تشجع المتعلمين على استخدام اللغة بصورة مستمرة، وتخفف من رهبة التحدث، وتعزز ثقتهم في التعبير عن أفكارهم باللغة المستهدفة.

وتتميز الألعاب الإلكترونية التعليمية بقدرتها على دمج عناصر التحدي، والتغذية الراجعة الفورية، والتكرار المنظم، والتفاعل المستمر، وهي عناصر تسهم في خلق بيئة تعليمية محفزة تدعم ممارسة اللغة بصورة طبيعية، وتساعد المتعلمين على توظيف المفردات والتراكيب اللغوية في مواقف ذات معنى. كما توفر هذه الألعاب فرصًا متعددة للتعلم الذاتي والتعلم التعاوني، الأمر الذي يعزز استقلالية المتعلم ويزيد من اندماجه في عملية التعلم.

ورغم الاهتمام المتزايد بتطبيقات التعلم الرقمي، ما تزال الحاجة قائمة إلى إجراء مزيد من الدراسات التطبيقية التي تستقصي أثر الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، ولا سيما الدراسات التي تعتمد تصميمات تجريبية وتقيس أثر هذه الألعاب في تنمية جوانب الأداء اللغوي المختلفة داخل بيئات تعليمية حقيقية. ومن هذا المنطلق، جاءت هذه الدراسة للكشف عن دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية، وقياس أثره مقارنة بالطريقة التقليدية في التدريس.

مشكلة الدراسة

تشير الخبرة الميدانية والدراسات السابقة إلى أن العديد من متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها يواجهون صعوبات في استخدام اللغة بصورة شفوية داخل المواقف التواصلية، على الرغم من تمكنهم من بعض المفردات والقواعد اللغوية. ويرجع ذلك إلى محدودية فرص الممارسة الفعلية، واعتماد بعض البرامج التعليمية على أساليب تقليدية تركز على الحفظ والاستظهار أكثر من تركيزها على التفاعل اللغوي الحقيقي.

ومع التطور المتسارع في تقنيات التعلم الرقمي، برزت الألعاب الإلكترونية التعليمية بوصفها أحد المداخل الحديثة التي يمكن أن تسهم في معالجة هذه التحديات من خلال توفير بيئات تعليمية تفاعلية تحفز المتعلمين على المشاركة، وتزيد من فرص استخدام اللغة بصورة طبيعية أثناء التعلم. إلا أن الأدلة التطبيقية المتعلقة بتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها ما تزال بحاجة إلى مزيد من الدراسات التي تقيس فاعلية هذه التطبيقات في البيئات التعليمية الفعلية.

وانطلاقًا من ذلك، سعت هذه الدراسة إلى استقصاء دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية، والتحقق من أثره في تحسين أداء المتعلمين مقارنة بالطريقة التقليدية.

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

ما فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية الإنتاج الشفهي باللغة العربية لدى المتعلمين المبتدئين الناطقين بغيرها؟

ويتفرع عنه السؤالان الآتيان:

1. ما المعايير التربوية واللغوية التي ينبغي مراعاتها عند تصميم برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية لتحسين الطلاقة في التحدث باللغة العربية؟
2. ما فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين المبتدئين الناطقين بغيرها؟

أهداف البحث:

الهدف الرئيس:

الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها .

الأهداف الفرعية:

1. قياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها .
2. التعرف إلى أثر الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين الطلاقة الشفهية لدى المتعلمين .
3. استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز التفاعل والمشاركة في مواقف التواصل الشفهي .
4. تقديم توصيات تسهم في توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

أهمية الدراسة

تنبع أهمية هذه الدراسة من أهمية توظيف التقنيات الرقمية في تطوير تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، ومن الحاجة إلى تبني استراتيجيات تعليمية حديثة تجعل المتعلم محورًا للعملية التعليمية، وتزيد من فاعلية تعلمه.

وتتمثل الأهمية العلمية للدراسة في إثراء الأدبيات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية التعليمية وتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، من خلال تقديم دليل تطبيقي حول دور هذه الألعاب في دعم الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين.

أما الأهمية التطبيقية، فتتمثل في تقديم نموذج يمكن للمعلمين الاستفادة منه في تصميم أنشطة تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية، كما يمكن أن تسهم نتائج الدراسة في توجيه مطوري المناهج ومنصات التعلم الرقمي نحو تصميم بيئات تعليمية أكثر تفاعلية تدعم تعلم اللغة العربية وتزيد من فاعلية استخدامها في مواقف التواصل.

المصطلحات والمفاهيم

أولاً: الألعاب الإلكترونية التعليمية

التعريف الاصطلاحي:

الألعاب الإلكترونية التعليمية هي تطبيقات رقمية تُصمم لتحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال دمج عناصر اللعب بالمحتوى التعليمي، بما يوفر بيئة تفاعلية تشجع المتعلم على

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

المشاركة النشطة، وتنمي الدافعية للتعلم، وتقدم تغذية راجعة فورية تساعد على تحسين الأداء[1] (Prensky, 2007).

التعريف الإجرائي:

يقصد بالألعاب الإلكترونية التعليمية في هذه الدراسة الأنشطة الرقمية التفاعلية المقدمة عبر منصة »أ ب ت التعليمية«، والتي استُخدمت لتنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من خلال مواقف تواصلية وأنشطة لغوية متنوعة.

ثانياً: الإنتاج الشفهي

التعريف الاصطلاحي:

الإنتاج الشفهي هو قدرة المتعلم على التعبير عن أفكاره وآرائه ومشاعره باللغة المنطوقة بطريقة سليمة ومترابطة، مع توظيف المفردات والتراكيب اللغوية المناسبة في مواقف التواصل المختلفة (Brown, 2004)[2]؛ Nation & Newton)[3], (2009).

التعريف الإجرائي:

يقصد بالإنتاج الشفهي في هذه الدراسة مستوى أداء المتعلم في التعبير الشفهي باللغة العربية، كما يقاس من خلال اختبار الأداء الشفهي وفق معايير الطلاقة، وصحة النطق، وتنظيم الأفكار، ودقة التراكيب اللغوية.

ثالثاً: تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها

التعريف الاصطلاحي:

هو عملية تعليم اللغة العربية للمتعلمين الذين لا تعد العربية لغتهم الأم، باستخدام أساليب واستراتيجيات تعليمية تراعي خصائصهم اللغوية والثقافية، بهدف تنمية كفاياتهم التواصلية في اللغة العربية[4](2019) .Bates, A. W .

التعريف الإجرائي:

يقصد به في هذه الدراسة تعليم اللغة العربية لطلبة المستوى المبتدئ من الصف السادس بإحدى المدارس الحكومية في مدينة نيوارك بولاية نيوجيرسي، من خلال برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية.

رابعاً: التعلم القائم على الألعاب

التعريف الاصطلاحي:

التعلم القائم على الألعاب هو مدخل تعليمي يوظف الألعاب أو عناصرها في تحقيق أهداف تعليمية محددة، بما يسهم في زيادة دافعية المتعلمين، وتعزيز التفاعل، وتحسين نواتج التعلم Richards, J. C. (2006)[5]

التعريف الإجرائي:

يقصد به في هذه الدراسة توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية بوصفها وسيلة لتنفيذ الأنشطة التعليمية الهادفة إلى تنمية الإنتاج الشفهي لدى أفراد المجموعة التجريبية.

خامساً: التعلم الرقمي

التعريف الاصطلاحي:

التعلم الرقمي هو نمط من أنماط التعلم يعتمد على استخدام التقنيات الرقمية والمنصات الإلكترونية في تقديم المحتوى التعليمي وإدارة التفاعل بين المعلم والمتعلم بما يدعم التعلم

Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House. [1]

Brown, H. D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. Pearson Education. [2]

Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL Listening and Speaking*. Routledge[3]

Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age* (2nd ed.). BCcampus.[4]

Richards, J. C. (2006). Communicative Language Teaching Today. Cambridge University Press.[5]

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

الفعال Plass, J. L., Mayer, R. E., & . Homer, B. D. (Eds.) (2020)6.

التعريف الإجرائي:

يقصد به في هذه الدراسة استخدام منصة »أ ب ت التعليمية «باعتبارها بيئة تعلم رقمية تقدم أنشطة وألعابًا تعليمية تسهم في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

منهجية الدراسة

منهج الدراسة

اعتمدت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي؛ إذ يُعد من أنسب المناهج العلمية لدراسة أثر المتغير المستقل (الألعاب الإلكترونية التعليمية) في المتغير التابع (الإنتاج الشفهي)، من خلال مقارنة أداء مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة الاعتيادية.

مجتمع الدراسة

تكوّن مجتمع الدراسة من طلبة الصف السادس من المستوى المبتدئ في إحدى المدارس الحكومية بمدينة نيوارك في ولاية نيوجيرسي بالولايات المتحدة الأمريكية، والبالغ عددهم (60) متعلمًا، وقد تم اختيارهم قصدياً، ثم توزيعهم إلى مجموعتين متكافئتين؛ مجموعة تجريبية تضم (30) متعلمًا، ومجموعة ضابطة تضم (30) متعلمًا.

أداة الدراسة

اعتمدت الدراسة على الأدوات الآتية:

أولاً: الاختبار

أُعدَّ اختبار لقياس مستوى الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين قبل تطبيق البرنامج التعليمي وبعده، بهدف التعرف إلى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي.

اشتمل الاختبار على مجموعة من المهام الشفهية التي تقيس قدرة المتعلم على التعبير الشفهي، واستخدام المفردات والتراكيب اللغوية المناسبة، والطلاقة في الحديث، وقد تم التحقق من صدقه وثباته قبل تطبيقه.

ثانياً: البرنامج التعليمي

أعدت الباحثة برنامجًا تعليميًا قائمًا على الألعاب الإلكترونية التعليمية لتنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وتضمن البرنامج أنشطة تفاعلية ومواقف تواصلية متنوعة، نُفذت عبر منصة »**أ ب ت التعليمية**.«

وقد روعي عند تصميم البرنامج أن يتناسب مع خصائص المتعلمين في المستوى المبتدئ، وأن يسهم في تنمية مهاراتهم في التعبير الشفهي، وزيادة مشاركتهم في مواقف التواصل باللغة العربية.

المعالجة الإحصائية

استُخدمت الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل بيانات الدراسة، إذ استُخدم اختبار (T-Test) لعينتين مستقلتين، واختبار (T-Test) لعينتين مترابطتين، للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين في التطبيقين القبلي والبعدي، وذلك باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية.(SPSS)

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). Handbook of Game-Based Learning. MIT Press.[6]

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

فرضيات الدراسة:

اختبرت الدراسة الفرضيتين الآتيتين:

الفرضية الأولى

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للإنتاج الشفهي، لصالح القياس البعدي.

الفرضية الثانية

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي للإنتاج الشفهي، لصالح المجموعة التجريبية.

حدود الدراسة

اقتصرت الدراسة على الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية** :استقصاء دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.
- **الحدود البشرية** :متعلمو المستوى المبتدئ في الصف السادس بإحدى المدارس الحكومية بمدينة نيوارك، ولاية نيوجيرسي، الولايات المتحدة الأمريكية.
- **الحدود الزمنية** :العام الدراسي الذي نُفذت خلاله التجربة
- **الحدود المكانية** :إحدى المدارس الحكومية بمدينة نيوارك بولاية نيوجيرسي.

الإطار النظري:

أولًا: الإنتاج الشفهي في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها

يُعد الإنتاج الشفهي أحد المكونات الرئيسة للكفاية التواصلية، ويعكس قدرة المتعلم على استخدام اللغة المنطوقة بصورة صحيحة وهادفة في مواقف التواصل المختلفة. ولا يقتصر هذا المفهوم على النطق السليم للكلمات، بل يشمل توظيف المفردات والتراكيب اللغوية، وتنظيم الأفكار، والاستجابة المناسبة للمواقف التواصلية، بما يحقق التفاعل اللغوي الفعال[7].(H. Douglas Brown,2015)

ويشير الباحثون في مجال تعليم اللغات إلى أن الإنتاج الشفهي يمثل المخرج النهائي لعملية تعلم اللغة، إذ يُظهر مدى قدرة المتعلم على توظيف ما اكتسبه من معارف لغوية في مواقف حقيقية، الأمر الذي يجعل تنميته هدفًا رئيسًا في برامج تعليم اللغات الأجنبية واللغات الثانية. ويتطلب ذلك توفير بيئات تعليمية غنية بالمثيرات اللغوية، تسمح للمتعلمين بالممارسة المستمرة، وتمنحهم فرصًا كافية

[7] H. Douglas Brown, Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy, 4th ed., Pearson Education, New York, 2015, pp. 267–289

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

للتفاعل مع المعلم والأقران[8].(I. S. P. Nation & Jonathan Newton,2009)

وفي تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، يواجه المتعلمون تحديات متعددة عند التعبير الشفهي، منها محدودية المفردات، وصعوبة توظيف التراكيب اللغوية، والخوف من الوقوع في الخطأ، وضعف الثقة بالنفس، الأمر الذي يستدعي توظيف استراتيجيات تدريس حديثة تساعد على تجاوز هذه التحديات، وتزيد من فرص ممارسة اللغة في مواقف تواصلية ذات معنى[9].(رشدي أحمد طعيمة، *تعليم العربية لغير الناطقين بها،1989)*

ثانيًا: الألعاب الإلكترونية التعليمية

تُعرف الألعاب الإلكترونية التعليمية بأنها تطبيقات رقمية صُممت لتحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال دمج عناصر اللعب، مثل التحدي، والمنافسة، والتغذية الراجعة، والتعزيز، ضمن أنشطة تعليمية تفاعلية. ويهدف هذا النوع من الألعاب إلى زيادة اندماج المتعلمين في عملية التعلم، وتحويل المحتوى التعليمي إلى خبرات تفاعلية تسهم في رفع مستوى الدافعية وتحسين نواتج التعلم[10].(Marc Prensky,2007)

وقد شهدت الألعاب الإلكترونية التعليمية اهتمامًا متزايدًا في السنوات الأخيرة، نتيجة لما توفره من بيئات تعلم مرنة تسمح بالتكرار، والتعلم الذاتي، والتغذية الراجعة الفورية، مع مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين. كما تتيح هذه الألعاب إمكانية التعلم في سياقات تحاكي مواقف الحياة الواقعية، مما يعزز انتقال أثر التعلم إلى مواقف الاستخدام الفعلي للغة[11].(Jan L. Plass, Richard E. Mayer, & Bruce D. Homer (Eds.2020)

ثالثًا: دور الألعاب الإلكترونية في تنمية الإنتاج الشفهي

تمثل الألعاب الإلكترونية التعليمية بيئة مناسبة لتنمية الإنتاج الشفهي؛ لأنها توفر فرصًا متكررة لاستخدام اللغة في مواقف تواصلية متنوعة، وتدفع المتعلم إلى التفاعل مع المحتوى بصورة نشطة، بعيدًا عن الأساليب التقليدية التي تعتمد على التلقي والحفظ[12].(James Paul Gee,2007)

I. S. P. Nation & Jonathan Newton, Teaching ESL/EFL Listening and Speaking, Routledge, New York, 2009, pp. 101–124.[8]

رشدي أحمد طعيمة، تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليبه، منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، الرباط، 1989، ص 163-176.[9]

Marc Prensky, Digital Game-Based Learning, Paragon House, St. Paul, MN, 2007, pp. 145–170.[10]

[5] Jan L. Plass, Richard E. Mayer, & Bruce D. Homer (Eds.), Handbook of Game-Based Learning, MIT Press, Cambridge, MA, 2020, pp. 3–22.[11]

[6] James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, Revised and Updated Edition, Palgrave Macmillan, New York, 2007, pp. 35–59.[12]

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

وتسهم الألعاب الإلكترونية في تنمية الإنتاج الشفهي من خلال عدة آليات، من أهمها:

- توفير مواقف تواصلية تحاكي الاستخدام الحقيقي للغة.
- تشجيع المتعلمين على استخدام المفردات والتراكيب الجديدة بصورة وظيفية.
- تقديم تغذية راجعة فورية تساعد على تصحيح الأخطاء وتحسين الأداء.
- زيادة الدافعية نحو المشاركة في الأنشطة الشفهية.
- تقليل القلق المرتبط بالتحدث أمام الآخرين من خلال بيئة تعلم آمنة وتفاعلية.
- إتاحة فرص متكررة للممارسة، مما يسهم في ترسيخ التعلم وتحسين القدرة على التعبير.

وتتفق هذه الآليات مع مبادئ التعلم النشط والتعلم القائم على الألعاب، التي تؤكد أن التعلم يصبح أكثر فاعلية عندما يشارك المتعلم بصورة إيجابية في بناء المعرفة، ويتفاعل مع مواقف تعليمية تحفزه على استخدام ما تعلمه في سياقات ذات معنى[13].(Clark C. Abt, Serious (Games,1987

رابعًا: الدراسات السابقة

تشير نتائج الدراسات الحديثة إلى وجود أثر إيجابي لتوظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم اللغات الأجنبية واللغات الثانية، حيث أسهمت في رفع دافعية المتعلمين، وزيادة تفاعلهم داخل البيئة التعليمية، وتحسين قدرتهم على استخدام اللغة في مواقف التواصل.

كما أظهرت الدراسات التي تناولت تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها أن دمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية يسهم في تحسين نواتج التعلم، ويزيد من فرص الممارسة اللغوية، ويعزز المشاركة الفاعلة داخل الصف. وتؤكد هذه النتائج أهمية توظيف الألعاب الإلكترونية باعتبارها أداة تعليمية داعمة يمكن أن تسهم في تطوير الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين عند تصميمها وفق أسس تربوية ولغوية مناسبة.

الدراسات السابقة

شهدت السنوات الأخيرة اهتمامًا متزايدًا بتوظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية والتقنيات الرقمية في تعليم اللغات الأجنبية واللغات الثانية، لما توفره من بيئات تعلم تفاعلية تعزز دافعية المتعلمين، وترفع مستوى اندماجهم في العملية التعليمية، وتسهم في تحسين نواتج التعلم اللغوي.

وفي هذا السياق، هدفت دراسة Bećirović (2021) إلى استقصاء أثر التعلم الرقمي في تنمية المهارات اللغوية لدى متعلمي اللغات الأجنبية، وأظهرت النتائج أن توظيف التقنيات الرقمية يسهم في زيادة تفاعل المتعلمين، وتحسين أدائهم اللغوي،

Clark C. Abt, Serious Games, University Press of America, Lanham, 1987, pp. 9–21.[13]

الترقيم الدولي ISSN 2600-7398

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

ورفع دافعيتهم نحو التعلم.[14] (Bećirović, S. (2021)

كما هدفت دراسة Tran (2021) إلى الكشف عن أثر التقنيات الرقمية في تعليم اللغات الأجنبية، وتوصلت إلى أن البيئات التعليمية الرقمية أسهمت في تحسين التواصل الشفهي، وزيادة مشاركة المتعلمين، وتوفير فرص متكررة لممارسة اللغة بصورة طبيعية.[15](Tran, M. N. (2021)

وفي مجال تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، سعت مسعود خليل (2021) إلى التعرف إلى أثر توظيف التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية، وأظهرت نتائجها أن توظيف التقنيات الرقمية أدى إلى تحسين التحصيل اللغوي، وزيادة تفاعل المتعلمين داخل البيئة الصفية، وتعزيز دافعيتهم نحو تعلم اللغة العربية.[16](خليل،مسعود. (2021)

كما هدفت دراسة مصطفى (2023) إلى تقصي أثر الأنشطة الرقمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وأظهرت النتائج أن استخدام الأنشطة الرقمية أسهم في رفع مستوى المشاركة الصفية، وتحسين الأداء اللغوي، وزيادة ثقة المتعلمين في استخدام اللغة العربية.[17](مصطفى، م. 2023).

وفي دراسة الزهراني والجعداني (2024) التي تناولت أثر الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية المهارات اللغوية، توصل الباحثان إلى أن الألعاب الرقمية كان لها أثر إيجابي في تحسين أداء المتعلمين، وزيادة دافعيتهم، وتعزيز التفاعل داخل المواقف التعليمية، وأوصيا بالتوسع في توظيفها في تعليم اللغات[18](الزهراني، م، والجعداني، ع. 2024)

وتشير هذه الدراسات مجتمعة إلى أن الألعاب الإلكترونية والتقنيات الرقمية تمثل أدوات تعليمية فعالة في تنمية المهارات اللغوية، إلا أن معظمها ركز على المهارات اللغوية بصورة عامة، أو على المفردات، والقراءة، والاستماع، في حين ما تزال الدراسات التي تناولت تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية محدودة، وهو ما تسعى الدراسة الحالية إلى معالجته.

التعقيب على الدراسات السابقة

يتضح من استعراض الدراسات السابقة وجود اتفاق على فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم اللغات، وزيادة دافعية المتعلمين، وتعزيز تفاعلهم داخل البيئة التعليمية. كما تؤكد نتائج

Bećirović, S. (2021). Digital Technologies and Foreign Language Learning.[14]

Tran, M. N. (2021). Technology Integration in Foreign Language Learning.[15]

خليل،مسعود. (2021). أثر استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية.[16]

مصطفى، م. (2023). فاعلية الأنشطة الرقمية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.[17]

الزهراني، م.، والجعداني، ع. (2024). أثر الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية المهارات اللغوية.[18]

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

الدراسات الخاصة بتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها أهمية توظيف التقنيات الرقمية في تطوير المهارات اللغوية. إلا أن معظم الدراسات السابقة لم تتناول الإنتاج الشفهي بوصفه متغيرًا مستقلًا للدراسة، ولم تركز على قياس أثر الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنميته لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها ضمن تصميم شبه تجريبي. ومن هنا تتميز الدراسة الحالية بتركيزها على هذا الجانب، من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية التعليمية وقياس أثره في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

نتائج الدراسة

أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر إيجابي لاستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها. فقد بينت نتائج الاختبارات الإحصائية وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، مما يدل على فاعلية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين مستوى الإنتاج الشفهي لدى المتعلمين.

كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وهو ما يشير إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية أسهم بدرجة أكبر في تنمية الإنتاج الشفهي مقارنة بالطريقة التقليدية في التدريس.

وأوضحت النتائج أن أفراد المجموعة التجريبية حققوا تحسنًا ملحوظًا في الطلاقة الشفهية، وقدرتهم على توظيف المفردات والتراكيب اللغوية المناسبة، وتنظيم الأفكار أثناء الحديث، إضافة إلى زيادة ثقتهم بأنفسهم أثناء التواصل باللغة العربية، وانخفاض التردد في التعبير الشفهي.

وتعزى هذه النتائج إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية التعليمية التي وفرت بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على الممارسة المستمرة، والتغذية الراجعة الفورية، والمواقف التواصلية الواقعية، الأمر الذي أسهم في رفع دافعية المتعلمين للمشاركة الشفهية، ومنحهم فرصًا متكررة لاستخدام اللغة العربية في سياقات تعليمية محفزة.

وتتفق هذه النتائج مع عدد من الدراسات السابقة التي أكدت فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين مهارات التواصل اللغوي، وتنمية الطلاقة الشفهية، وزيادة تفاعل المتعلمين في بيئات التعلم الرقمية.

التوصيات

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة، توصي الباحثة بما يأتي:

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

1. توسيع استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في برامج تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في مختلف المستويات التعليمية.
2. تدريب معلمي اللغة العربية على تصميم الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية وتوظيفها داخل الصفوف الدراسية.
3. تطوير منصات رقمية تفاعلية تدعم تعلم اللغة العربية، وتوفر أنشطة متنوعة تسهم في تنمية الإنتاج الشفهي.
4. تشجيع المؤسسات التعليمية على دمج استراتيجيات التعلم القائم على الألعاب ضمن مناهج تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.
5. إجراء دراسات مستقبلية تتناول أثر الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات لغوية أخرى، أو تطبيقها على فئات عمرية ومستويات لغوية مختلفة.

الخاتمة

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإنتاج الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية ومقارنة أثره بالطريقة التقليدية في التدريس. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية أسهم بصورة فاعلة في تحسين الإنتاج الشفهي لدى أفراد المجموعة التجريبية، حيث حققوا أداءً أفضل في الاختبار البعدي مقارنة بأدائهم في الاختبار القبلي، كما تفوقوا على أفراد المجموعة الضابطة الذين تلقوا التعليم بالطريقة التقليدية.

وتؤكد هذه النتائج أن دمج الألعاب الإلكترونية في تعليم اللغة العربية يوفر بيئة تعلم تفاعلية تدعم مشاركة المتعلمين، وتزيد من دافعيتهم، وتتيح لهم فرصًا متكررة لاستخدام اللغة في مواقف تواصلية متنوعة، مما يسهم في تحسين قدرتهم على التعبير الشفهي بصورة أكثر فاعلية.

كما أبرزت الدراسة أهمية تصميم الألعاب الإلكترونية وفق أسس تربوية ولغوية تراعي خصائص المتعلمين وأهداف البرنامج التعليمي، بما يضمن تحقيق التوازن بين الجانب التعليمي والجانب التفاعلي، ويعزز جودة العملية التعليمية.

المراجع الأجنبية:

- Brown, H. D. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL Listening and Speaking*. Routledge.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist, 50*(4), 258–283.

Copyright © 2026 Afrah Alrustum & Amal Mahmood
Received Date: 16/05/2026 |Revised Date: 05/07/2026 | Acceptance Date: 13/08/2026 | Published Date: 01/09/2026

- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House.
- Bećirović, S. (2021). *Digital Technologies and Foreign Language Learning*. Springer.
- Tran, M. N. (2021). Technology integration in foreign language learning: A review of recent research. *Education and Information Technologies*.

المراجع العربية:

- مسعود خليل، «توظيف التكنولوجيا الرقمية في تعليم اللغة العربية بين الواقع والمأمول»، مجلة إشكالات في اللغة والأدب، المجلد (10)، العدد (2)، 2021، ص 308-329.
- مصطفى، محمد. (2023). فاعلية البرامج الإلكترونية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها: دراسة تطبيقية تقييمية لبعض برمجيات تعليم اللغة العربية. مجلة الكلم، 8(1)، 593–607.
- ماجد معيلي محمد الزهراني، وصلوح سعيد محمد الجدعاني، «أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط»، مجلة التربية (الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية، المجلد (43)، الجزء الأول،

2024، ص 1-38. :DOI
10.21608/JSREP.2024.351085