

## الفصل الأول

### الإطار العام

#### أ. خلفية البحث

ومن المعروف أن اللغة العربية لها أربع مهارات، وهي مهارة الإستماع و مهارة الكلام و مهارة القراءة و مهارة الكتابة. مهارة القراءة ليست بأمر سهل ولا ينطق الأحرف أو الكلمات فحسب وإنما هذه المهارة تتطلبنا أن نبذل أفكارنا بجهد لفهم المعلومات في نص القراءة وأما المراد بالقراءة كما نقله الباحث من كتاب رشدي احمد طعيمة فإنها أساس عملية ذهنية تأملية و ينبغي أن يحتوى على كل أنماط التفكير و التقويم والحكم و التحليل و التعليل وحل المشكلات.<sup>1</sup>

ومهارة القراءة هي فهم المقروء ولكن فهم المقروء هو مسألة أيضا. لأن كثيرا من التلاميذ يستطيعون القراءة بل لا يفهمون المعنى. و لا سيما اذا المقروء مشكل. وكانت ثلاثة عناصر التي تهتم وتنتشر في الدرس القراءة يعنى الكلمة والجمللة والفقرة، لأنهم يعضون المقروء معا.<sup>2</sup> وعندها الهدف هو تنمية فهم المقروء والطلاقة فيه، فقد أصبح من واجب المعلم ألا يستعجل طلبة في الوصول إلى هذاالهدف. لأن الطلاقة في القراءة تكتسب في تمهل، ومن خلال التدريب المستمر عليها.

<sup>1</sup> Abdul Hamid, Bisri Musthofa, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hal. ٩٩

<sup>2</sup> رشدي احمد طعيمة ، *تعليم العربية لغير الناطقين بها*، (المصرية: جامعة المنصورة، ١٩٨٩)، ص. ١٧٥

<sup>3</sup> Ahmad Fuad Effendy, dkk, *Metode dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Universitas Negeri Malang Jurusan Sastra Arab, 2002), hal. 133





١. قلة الوسائل المستخدمة في مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان.
٢. احتاج الوسيلة الجذابة لتعلم الذاتي.
٣. كفاءة القراءة ناقص .

و أما تحديد المشكلات في هذ البحث فيكون من ثلاثة نواحي :

- ١- **الحدود الموضوعية :** حدد البحث بتطوير الوسائط المتعددة التعليمية لتعلم القراءة ذاتيا خارج الفصل .ومن عملية تطوير اللعبة هي بتصميمها تصميمًا كتابيا وحاسوبيا. واختيار مواد القراءة المعدة بأساس حاجات التلاميذ في الكتاب المقرر للمرحلة المتوسطة التي تتكون من الموضوع " جمال المناظر الطبيعية " .
- لعبة " فلاش " هي اللعبة كوسائط التعليمية المتعددة ببرنامج الحاسوب لتسهيل التلاميذ في تعلم قراءة اللغة العربية .وأما تسمية " فلاش " ، لأنها مصنوعة من **Macromedia** .فلاش 8 و يتكون هذه اللعبة من الشاشات بالموضوعين " المهنة " و " الهواية " . اللعبة تتكون من اللعبة ترتيب الكلمات، اكمال الجملة و السؤال صحيح أو خطأ مع الوقت
- تنمية مهارة القراءة** هي تنمية مهارة القراءة لدي التلاميذ في فهم المقروء والطلاقة فيه. أن تفهم معاني الجمل في الفقرات وإدراك علاقة المعاني التي تربط بينها.

- ٢- **الحدود المكانية :** ستشمل التجربة تلاميذ في الفصل الثامن في مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان. و قد اختار الباحث هذه المدرسة لأن

الباحث يريد ان يعطي تسهيل التعلم للتلاميذ في تلك المدرسة بالوسائط المتعددة التعليمية. و قد اختار هذه المرحلة (فصل ثامن) لأن التلاميذ يحتاج إلى الوسيلة الجذابة لتعلم قراءة نص اللغة العربية.

٣- **الحدود الزمانية :** تكون التجربة تعقد للفصل الثامن في المستوى الثانية، و في السنة الدراسية ٢٠١٤ - ٢٠١٥.

### ج. أسئلة البحث

انطلاقاً من مشكلات البحث السابقة، كتب الباحث أسئلة البحث كما يلي:

١. كيف تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش؟
٢. كيف تطبيق اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش؟
٣. ما فعالية اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البراجمية، و الجودة الصناعية، وإستجابة التلاميذ؟

### د. أهداف البحث

الأهداف التي تريد الباحث أن تحقيها في هذا البحث هي :

١. وصف كيفية اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش.
٢. وصف تطبيق اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش.
٣. وصف اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البراجمية، و الجودة الصناعية، وإستجابة التلاميذ.



## ١. الأهمية النظرية

- أ) لتزويد معرفة المعلم و المصمم بالمعيار و الأسس والخطوات التي ينبغي عليهم مراعاتها في تطوير اللعبة اللغوية لتعلم الذاتي.
- ب) إبراز الإتجاهات العامة والخاصة عن الوسيلة الجذابة في تعلم مهارة القراءة اللغة العربية.

## ٢. الأهمية التطبيقية

- أ) أن يكون البحث بمعلوماته ونتائجه مفيدا في إرشاد التلاميذ وبخاصة للتلاميذ فصل الثامن في مدرسة سونان درجات المتوسطة بلامونجان. ومتعلم اللغة العربية بالعامية و تعلم اللغة العربية ذاتيا.
- ب) أن يكون البحث بمعلوماته ونتائجه مفيدا لمساعدة معلم اللغة العربية في عملية التعليم في حجرة الدراسة.
- ح. تحديد المصطلحات

١. لعبة " فلاش " ، بمعنى اللعبة كوسائط التعليمية المتعددة ببرنامج الحاسوب لتشوق التلاميذ لتعلم مهارة القراءة . وأما تسمية " ABA (Ayo Baca Arab) " ، لأنها تتضمن اللعبة بالمواد القراءة العربية والتدريبات والتقويم على شكل قراءة و ترتيب الكلمات.

٢. تنمية مهارة القراءة، هي تنمية مهارة القراءة لدي التلاميذ في فهم المقروء والطلاقة فيه. أن تفهم معاني الجمل في الفقرات وإدراك علاقة المعاني التي تربط بينها.

## ط. دراسة سابقة

اطلع الباحث على بعض البحوث العلمية المتعلقة ببحثها وهي كما يالى:





- **العنوان :** استراتيجية الابداهم في تعليم مهارة القراءة في البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية بالجامعة الحكومية مالانج.
  - **الأهداف :** هذا البحث للوصف عن استراتيجية الابداهم يستخدم المدرس في تعليم مهارة القراءة داخل الفصل.
  - **المنهج :** أما التصميم لهذا البحث فهو النوعي. ولتحليل البيانات تستعمل طريقة الوصفية النوعية التي تتكون من ثلاثة أنشطة في نفس الوقت.
  - **النتيجة :** إن خمسة مدرسين كلهم يستخدمون أدوات الابداهم في تعليم مهارة القراءة بحسب أساليب وشكله ونوعه.<sup>°</sup>
- بعد ما اطلع الباحث على الدراسات السابقة تجد أن البحوث العلمية عن لعبة " فلاش" في تعليم مهارة القراءة تختلف عن موضوع البحوث السابقة، لذلك لا تكرر في البحث. و الفرق الأساس بالبحوث السابقة، أن كل البحوث بحث عن استخدام الوسيلة في العملية التعليمية في الفصل فقط. و أما البحث الآن، سيستخدم التلاميذ الوسيلة في تعلمهم الذاتي في أي مكان و زمان، ليس فقط في حجرة الدراسة بل خارجها.

<sup>°</sup> رشدي، استراتيجية الابداهم في تعليم مهارة القراءة في البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية مالانج ( بحث الماجستير، غير منشور، الجامعة الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٠٣ )