الفصل الثاني

الإطار النظري

أ. التطوير

التطوير هي محاولة لتحسين القدرات الفنية والنظرية والمفاهيمية والأخلاقية وفقًا للاحتياجات من خلال التعليم والتدريب. التطوير هو عملية تصميم التعليم بشكل منطقي ومنهجي من أجل تحديد كل ما سيتم تنفيذه في عملية أنشطة التعليم من خلال مراعاة إمكانات وكفاءة التلاميذ (Abdul Majid ، ٢٠٠٥ : ٢٤).

لذا فإن تطوير التعليم أكثر واقعية ، وليس مجرد مثالية تعليمية يصعب تطبيقها في الحياة. تطوير التعليم هو محاولة لتحسين جودة عملية التعليم ، سواء من حيث المواد والطرق والبدائل. ماديًا ، يعني من جانب المواد التعليمية التي يتم تكييفها لتنمية المعرفة ، بينما يرتبط منهجيًا ومضمونها بتطوير استراتيجيات التعليم ، من الناحية النظرية والعملية. (حمداني حميد ، ٢٠١٣ : ١٢٥).

أبحاث التطوير هي عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود ، والتي يمكن حسابها. الغرض من هذا البحث هو إنتاج منتجات جديدة من خلال التطوير.

بناءً على فهم التطوير الذي تم وصفه ، فإن المقصود بالتطوير هو عملية تحويل الإمكانات الحالية إلى شيء أفضل ومفيد بينما البحث والتطوير عبارة عن عملية أو خطوات لتطوير منتج أو تحسين منتج موجود إلى منتج التي يمكن استخدامها.

ب. المادة التعليمية

في الأساس ، عملية التعليم هي عملية تتضمن عدة من العناصر المهمة فيها. العنصر الأول هو المربي (المعلم) كرسول أو مرشد. ثانيًا ، التلاميذ ، كعناصر مقابل الرسائل أو الأشخاص الذين يحتاجون إلى توجيه من المعلمين. ثالثًا ، المادة عبارة عن معلومات أو خبرة يرغب المعلم في نقلها أو يمتلكها التلاميذ. العنصر التالي هو وسائط التعليم المستخدمة للمساعدة في الفعالية والكفاءة أثناء عملية التعليم (Munir ٢٠١١ : ١٢٧).

أما قال Girlij dan Eli، فإن وسائل الإعلام ، إذا فهمت بشكل عام ، هي بشرية أو مادية أو أحداث تهيئ الظروف ، والتي تجعل التلاميذ قادرين على اكتساب المعرفة أو المهارات أو المواقف. لذلك ، وفقًا لهذا الفهم ، يعد المعلمون والأقران والكتب المدرسية والبيئة المدرسية وخارج المدرسة ، بالنسبة للطالب وسيطًا. يتماشى هذا الفهم مع القيود التي قدمها Gagne ، والتي تنص على أن الوسائط هي

أنواع مختلفة من المكونات في بيئة التلاميذ التي يمكن أن تحفز التعليم(٣-٢: ٢٠١٦ ,Ambiyar)

تنطبق كلمة المادة على أنشطة أو أعمال مختلفة ، مثل الوسائط في نقل الرسائل ، أو الوسيط لإدخال المغناطيس أو الحرارة في الهندسة. يستخدم مصطلح الوسائط أيضًا في مجال التدريس أو التعليم بحيث يصبح المصطلح وسيلة تعليمية (Sanjaya ٢٠١٣ :١٦٣). في سياق التعليم ، يمكن القول أن وسائل الإعلام هي وسيلة لتوجيه ونقل الرسائل أو معلومات التعليم (Nuha ٢٠١٢ :٢٦٣-٢٦٤). هناك المادة التعليمية لوسائط التعليم. Rossi dan Breidle يقترحان أن فكرة المادة التعليمية هي جميع الأدوات والمواد التي يمكن استخدامها لتحقيق الأهداف التعليمية. وفي الوقت نفسه ، ووفقًا لمحمد أحمد سالم ، فإن الوسائط التعليمية هي وسائل اتصال تستخدم في مختلف مجالات التعليم ، وتحتوي على عدة عناصر من المبادئ في عملية الاتصال التعليمية. بمعنى آخر ، تعد المادة التعليمية نوعًا من الأدوات للمساعدة في تحسين وتوضيح معنى الكلمات والجمل ومفاهيم التفكير وتوجيه التلاميذ لاكتساب المهارات والعادات والتعلم ووظائف القيمة. (Munir ٢٠١١ : ١٢٧).

بناءً على الرأي أعلاه ، يمكن ملاحظة أن وسائط التعليم المادة التعليمية هي أداة أو مادة تهدف إلى مساعدة المعلمين في عملية التعليم ومساعدة التلاميذ على فهم المادة بسهولة أكبر ، بحيث يمكن للتلاميذ والمعلمين تحقيق أهداف التعليم بشكل جيد.

يقترح Jhon M. Lannon أن وسائل الإعلام التعليمية يمكنها ذلك (٧٥ : Arsyad, ٢٠١٠)

أ. جذب اهتمام التلاميذ

ب. زيادة معرفة التلاميذ

ج. تقديم بيانات قوية وموثوقة

د. توضيح المعلومات

هـ. يجعل من السهل تفسير البيانات

Mudjiono, dkk. إضافة أن المادة التعليمية يمكن أن تولد دافعًا للتلاميذ وتوفر حافزًا للاستعداد للتعليم. وهذا يتماشى مع ما قاله يقول دكتور جامعى محمود يونس في كتابه "التربية والتعليم" أن الإعلام له تأثير كبير على الحواس ويسهل الفهم. دكتور. وأوضح عبد العليم إبراهيم أن وسائل الإعلام التعليمية مهمة للغاية لأنها يمكن أن تثير مشاعر الفرح والسرور لدى التلاميذ وتجدد حماسهم. سوف ينشأ

شغفهم بالذهاب إلى المدرسة ، ويمكن أن يقوي المعرفة في أذهان التلاميذ ، ويشغل التعليم لأن استخدام وسائط التعليم يتطلب الحركة والعمل (٧٦ : ٢٠١٠ Arsyad).

اقترحا Sudjana dan Rifa'i عدّة الفوائد والوسائط التعليمية ، وهي (٧ : ٢٠١٦ , Ambiyar)

أ. سوف يجذب التعليم انتباه التلاميذ ، بحيث يمكن أن يعزز دافع التعليم.

ب. سيكون معنى المواد التعليمية أكثر وضوحا حتى يتمكن التلاميذ من فهم وتمكين التمكن من تحقيق أهداف التعليم

ج. ستكون طرق التدريس أكثر تنوعًا.

د. يقوم التلاميذ بمزيد من الأنشطة أثناء عملية التعليم ، ليس فقط الاستماع ولكن أيضًا الملاحظة والتوضيح والقيام بشكل مباشر والتمثيل.

يمكن تصنيف مادة التعليم إلى عدة تصنيفات بناءً على الزاوية التي تراها (Sanjaya, ٢٠١٣ : ١٧٢-١٧٣)

أ. بناءً على طبيعتها ، يمكن تقسيم وسائل الإعلام إلى:

١. الوسائط الصوتية ، أي الوسائط التي يمكن سماعها فقط ، أو الوسائط التي تحتوي على عناصر صوتية فقط ، مثل الراديو والتسجيلات الصوتية.

٢. الوسائط المرئية ، أي الوسائط التي يمكن رؤيتها فقط ، لا تحتوي على عناصر صوتية ، مثل أفلام الشرائح والصور واللوحات والصور وأشكال مختلفة من المواد المطبوعة مثل الوسائط الرسومية وما إلى ذلك.

٣. الوسائط المرئية والمسموعة ، وهي نوع من الوسائط التي تحتوي ، بالإضافة إلى احتوائها على عناصر صوتية ، على عناصر من الصور التي يمكن مشاهدتها ، مثل تسجيلات الفيديو ، وأحجام الأفلام المختلفة ، والشرائح الصوتية ، وما إلى ذلك.

ب. انطلاقًا من القدرة على الوصول ، يمكن أيضًا تقسيم وسائل الإعلام إلى:

١. وسائل الإعلام ذات التغطية الواسعة والمتزامنة ، مثل الإذاعة والتلفزيون. من خلال هذه الوسائط يمكن للتلاميذ تعلم الأشياء أو الأحداث الفعلية في وقت واحد دون الحاجة إلى استخدام غرفة خاصة.

٢. وسائل الإعلام ذات التغطية المحدودة بالمكان والزمان ، مثل أفلام الشرائح والأفلام ومقاطع الفيديو وما إلى ذلك.

ج. انطلاقًا من اتجاه أو أسلوب الاستخدام ، يمكن تقسيم الوسائط إلى:

١. الوسائط المسقطة مثل الأفلام والشرائح وأشرطة الأفلام والشفافية وما إلى ذلك. يتطلب هذا النوع من الوسائط أدوات عرض خاصة مثل جهاز

عرض فيلم لعرض فيلم, وجهاز عرض شرائح لعرض فيلم شرائح ، وجهاز عرض ضوئي (OHP) لعرض الشفافية. بدون دعم أدوات العرض ، لن يعمل هذا النوع من الوسائط على أي شيء.

٢. الوسائط غير المسقطة مثل الصور واللوحات. الراديو ، وغير ذلك.

المبادئ الأساسية التي يجب مراعاتها عند استخدام وسائط التعلم هي كما يلي(Sanjaya, ٢٠١٣ : ١٧٢-١٧٤)

أ. يجب أن تكون الوسائط التي يستخدمها المعلم مناسبة وموجهة لتحقيق أهداف التعلم. لا يتم استخدام الوسائط كأداة ترفيهية فقط ، أو لا تستخدم فقط لتسهيل تقديم المواد على المعلمين ، ولكن حقًا لمساعدة التلاميذ في عملية التعلم وفقًا للأهداف المراد تحقيقها.

ب. يجب أن تكون الوسائط المستخدمة متوافقة مع المواد التعليمية. كل موضوع له طابعه الفريد والتعقيد. يجب أن تكون الوسائط التي سيتم استخدامها متوافقة مع تعقيد المواد التعليمية.

ج. يجب أن تكون الوسائط المستخدمة متوافقة مع اهتمامات التلاميذ واحتياجاتهم وظروفهم. سيجد التلاميذ الذين يعانون من ضعف مهارات الاستماع صعوبة في فهم المواد التعليمية عند استخدام الوسائط السمعية.

وبالمثل ، سيجد التلاميذ الذين يعانون من ضعف في الرؤية صعوبة في التقاط المواد التعليمية المقدمة من خلال الوسائط المرئية. كل طالب لديه قدرات وأساليب مختلفة. يحتاج المعلمون إلى الانتباه إلى كل من هذه القدرات والأساليب.

د. يجب أن تهتم وسائل الإعلام المستخدمة بالفعالية والكفاءة. الوسائط التي تتطلب معدات غالية ليست بالضرورة فعالة لتحقيق أهداف التعلم. وبالمثل ، فإن الوسائط البسيطة جدًا ليس لها بالضرورة قيمة. تحتاج كل وسيلة إعلامية صممها المعلم إلى الانتباه لفعالية استخدامها.

هـ. يجب أن تكون الوسائط المستخدمة متوافقة مع قدرة المعلم على تشغيلها. لن تتمكن أي وسائط متطورة من المساعدة بدون القدرة التقنية على تشغيلها. لذلك ، يجب أن يتعلم المعلمون أولاً كيفية تشغيل واستخدام الوسائط التي سيتم استخدامها.

ت. وسائط بطاقة مطابقة (Matching Card)

وسائط بطاقات المطابقة هي لعبة تم تطويرها في الأصل كوسيط لتعليم المفردات من قبل Dauviller و Hillrech موضحين أن البطاقات المطابقة هي "أحد أنواع الألعاب

بين المذكرات والدومينو والمطابقة التي يمكن استخدامها كوسائط لتعلم المفردات"(٢٦ : Agustika, ٢٠١١)

علاوة على ذلك ، وفقًا لأجوستيكا (٣٧ : ٢٠١١) يصف أن لعبة الورق المطابقة هي نوع من لعبة بطاقة الصور حيث يكون عنوان الصورة مكتوبًا أعلى البطاقة ويتم تكبير / عريض الكتابة. هذا العنوان هو موضوع البطاقة المطابقة. بينما توجد فوق الصورة كلمات ، أي سطرين على اليمين وخطين على اليسار. تشير إحدى الكلمات الأربع إلى الصورة الموجودة أسفل الكلمة وعادة ما تكون بلون مختلف أو تحتها خط من الكلمات الأربع الموجودة أعلى البطاقة.

بناءً على هذه الآراء ، يمكن استنتاج أن لعبة البطاقات المطابقة هي لعبة ورق تتكون من عدد من بطاقات الصور ذات موضوع محدد مسبقًا. يوجد على كل بطاقة عنوان وعنوان فرعي لشرح الصورة. تحتوي كل بطاقة على عنوان في أعلى الوسط ، بينما يوجد فوق الصورة كلمات تمثل موضوعات فرعية ، أي سطرين على اليمين وخطين على اليسار. تشير إحدى الكلمات الأربع إلى الصورة الموجودة أسفل الكلمة وعادة ما تكون بلون مختلف أو تحتها خطّ من الكلمات الأربع الموجودة أعلى البطاقة.

خطوات استخدام بطاقات المطابقة الأصلية مع تطوير بطاقات المطابقة المستندة إلى **TAI** في التعليم:

بطاقات المطابقة القائمة على الفريق الفردي بمساعدة وسائط الألعاب	الأصلي مطابقة بطاقة لعبة وسائل الإعلام
١ .اختبار التحديد المستوى أنشطة التعلم في هذه الخطوة يقدم المعلم اختبارًا تمهيديًا للتلاميذ لقياس مهارات التفكير لدى التلاميذ. **٢. تجميع** يشكل المعلم مجموعات غير متجانسة تتكون من خمسة التلاميذ **٣. مجموعة التدريس** يعطي المعلم المادة لفترة وجيزة قبل اللعبة وواجبات المجموعة. **٤. إبداعات الطالب** يؤكد المعلم ويخلق تصورًا بأن نجاح كل طالب يتم تحديده من خلال نجاح	١. تبدأ أنشطة التعيلم بشرح المادة التعليمية من قبل المعلم. ٢. يتم تجميع التلاميذ في عدة مجموعات حيث تتكون كل مجموعة من خمسة تلاميذ. ٣. تعطى كل مجموعة البطاقات المطابقة ٤. يقوم أحد التلاميذ (أول لاعب) في المجموعة بخلط الأوراق وتوزيعها على جميع اللاعبين في المجموعة. يتلقى كل طالب أربع بطاقات بشكل عشوائي وتوضع البطاقات المطابقة على مكتب المجموعة. ٥. تبدأ اللعبة. ٦. يسأل أحد اللاعبين (اللاعب الأول) اللاعب المنافس في المجموعة إذا كانت لديهم إحدى الفئات الأربع في العنوان.

مجموعته. يقوم المعلم بتوزيع ورقة عمل التلاميذ على كل مجموعة ٥ .**لعبة بطاقات المطابقة** ١. إعطاء كل مجموعة البطاقات المطابقة. ٢. تبدأ اللعبة. ٣. يقوم أحد التلاميذ (أول لاعب) في المجموعة بخلط الأوراق وتوزيعها على جميع اللاعبين في المجموعة. يتلقى كل طالب أربع بطاقات بشكل عشوائي ويتم وضع البطاقات المطابقة في المكتب. ٤. يقرأ أحد اللاعبين (اللاعب الأول) وصف الصورة على إحدى البطاقات ويسأل اللاعبين المنافسين في المجموعة عما إذا كان لديهم أحد الفئات الأربع	٧. بالإضافة إلى ذلك ، يجب على اللاعب الذي يحصل على دور أن يقرأ العنوان من بين الأوراق الأربعة أمام جميع اللاعبين في المجموعة. ٨. إذا كان اللاعب المنافس في المجموعة لديه الفئة المعنية ، فسيُطلب من بطاقة اللاعب الذي لديه هذه الفئة بطاقة ثم يتم وضع نفس البطاقة على المكتب أمامه. ٩. إذا لم يكن لدى اللاعبين الآخرين هذه الفئة ، فإن اللاعب الذي يسأل هو خاسر ويأخذ البطاقات المطابقة في المكتب.تابع من قبل اللاعب التالي ١٠.تنطبق القواعد على جميع التلاميذ في اللعبة. ١١. إذا جمعت جميع البطاقات الموجودة أربع بطاقات في عنوان واحد ، فسيتم جمع البطاقات بدقة على المكتب حتى يتم استنفاد جميع البطاقات الموجودة على كل لاعب وتترك ثلاث بطاقات على

في العنوان الذي تمت قراءة الوصف الخاص به. إذا كان هناك ، يتم وضع البطاقة في منتصف الطاولة وإذا لم تكن هناك ، يأخذ اللاعب البطاقة في منتصف طاولة اللعبة كمعزقة. ٥. وكذلك يجب على اللاعب الذي يحصل على دور أن يقرأ وصف الصورة على البطاقة أمام جميع اللاعبين في المجموعة حتى يفهم جميع اللاعبين ويمكنهم حتى حفظ المواد التي تتم دراستها أثناء اللعب. ٦. إذا كان لدى اللاعب المنافس في المجموعة الفئة المعنية ، فسيتم وضع بطاقة اللاعب الذي لديه هذه الفئة في وسط المكتب وهكذا.	اللاعب المقدر بالمغلوب في اللعبة بسبب البطاقة الواحدة التي كان لا يزال على المكتب. ١٢. وبالنسبة للاعبين الذين لا يزال لديهم البطاقة البطاقة ، يتم قدر يخسارتهم في اللعبة ويعاقب اللاعب وفقًا للاتفاق في مجموعته. ١٣. انتهت اللعبة.

٧. إذا كان هناك لاعب حصل على بطاقة "**Zonk**" ، فيجب أن يجيب هذا اللاعب على سؤال أمام اللاعبين في مجموعة ثم سيتسأله من قبل المعلم ، ولكن سأجابه في نهاية اللعبة إذا لم تبق أي بطاقات . ٨. إذا لم يتمكن اللاعب الذي حصل على بطاقة "**Zonk**" من الإجابة على السؤال ، فسيتم منافس من المدرس ، ويمكن طرح السؤال على اللاعبين الآخرين في نفس المجموعة ، وسيحصل اللاعب الذي يمكنه الإجابة على نقاط إضافية من المعلم. ٩. تنطبق هذه القواعد على جميع التلاميذ.	

١٠. بعد أن يعطي المعلم إشارة بأن وقت اللعب قد انتهى ، فإن الخطوة التالية هي حساب النقاط أو البطاقات. ١١. سيحصل اللاعب الذي ينفق أوراقه على أكبر عدد من النقاط ويُعلن أنه الفائز. واللاعبين الذين يمكنهم الإجابة على بطاقة "**Zonk**" من المدرس الذي يوجه اللعبة ، واللاعبين الذين يمكنهم الإجابة على السؤال سيحصلون على نقاط إضافية. ١٢. عندما إجتمع أربع بطاقات في عنوان واحد ، يتم جمع البطاقات بدقة على المكتب. ١٣. وانتهت اللعبة. ١٤. ثم تلخص كل مجموعة نتائج المادة	

المدرسة. **٦. الفرقة الدراسية** يقوم التلاميذ بإعداد أنفسهم وإعداد الإجابات مع مجموعاتهم لأن المعلم سيعطي اختبارات قصيرة. **٧. اختبار الحقائق** يعطي المعلم اختبارًا استنادًا إلى الحقائق التي حصل عليها التلاميذ في لعبة تم إجراؤها مسبقًا. **٨. نقاط الفرقة وتقدير المجموعة** يعطي المعلم درجة على نتائج العمل الجماعي ويمنح جوائز للمجموعة التي تجيب بنجاح على الاختبارات التي قدمها المعلم. **٩. وحدات الفصل الكامل**	

يقدم المعلم المادة في نهاية الفصل مع إستراتيجيات في حلّ المشكلات لجميع الطلا (Shoimin, ٢٠١٤- ٢٠٢٠)	

المزايا والعيوب والسائط البطاقة المطابقة كما يلي:

أ. المزايا عند كامل (Sidqi, ٢٠١٦ : ٢٠٨) يعنى :

١. سهل التقديم للتلاميذ
٢. عملي
٣. يمكن تخزينها في أي مكان
٤. مناسبة للاستخدام الفردي أو الجماعي
٥. مثيرة للاهتمام

المزايا عند مولا (٢٠١٨,في إلم) هي كما يلي:

١.يمكن أن يطور المعرفيّ
٢. المحرك
٣. تدريب التفكير بالمنطق
٤. تدريب عواطف التلاميذ
٥. تدريب التلاميذ على الإبداع

٦. مثيرة للاهتمام

ب) العيوب

عيوب هذه البطاقة المطابقة هي كما يلي:

١. حاسة البصر التي يتم استخدامها فقط ، بحيث إذا كان مظهر البطاقة المطابقة غير جذّاب ، فإن اهتمام التلاميذ بلعب البطاقة المطابقة هو سوف يتناقص.

٢. عند لعب البطاقة المطابقة ، يكون الفصل مزدحمًا ، لأن كل مجموعة تقرأ محتويات البطاقة.

٣. يمكن أن تفسد البطاقات المطابقة إذا كانت مصنوعة من ورق رقيق.

ث. إتقان مفردات

المفردات هي مجموعة من الكلمات أو المفردات التي يعرفها شخص أو كيان آخر يمثل جزءًا من لغة معينة. يتم تعريف المفردات على أنها مجموعة من جميع الكلمات التي يفهمها الشخص ومن المرجح أن يستخدمها لبناء جمل جديدة. المفردات هي ثلاثة عناصر مهمة للغاية يجب إتقانها ، وتستخدم هذه المفردات في اللغة المنطوقة والمكتوبة وهي إحدى الأدوات لتطوير مهارات اللغة العربية. (Mu'at, ٢٠١٣ : ٨٣). وفقًا للخولي ومحمود علي ، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات المحددة التي ستشكل لغة(Qomaruddin , ٢٠١٧ : ٢٢)

وفي الوقت نفسه ، يجادل Zulhannan بأن المفردات هي مجموعة من المفردات التي يستخدمها الشخص شفهياً وكتابياً والتي لها بالفعل معنى وترجمة دون دمجها مع كلمات أخرى.

من الوصف أعلاه ، يمكن ملاحظة أن المفردات هي مجموعة من الكلمات التي تشكل لغة معروفة للإنسان ، وستستخدم هذه المجموعة من الكلمات في تكوين الجمل أو التواصل مع الجمهور. يظهر الاتصال الذي تم إنشاؤه بواسطة شخص ما باستخدام مفردات مناسبة وكافية صورة لذكاء ومستوى تعليم مستخدمي اللغة.

في أي لغة ، تحظى المفردات باهتمام كبير لتعلمها ، ولا تُستثنى اللغة العربية من ذلك. يعبر البشر عن أحداث وتجارب مختلفة في الحياة اليومية باستخدام كلمات مرتبة في جمل. لهذا السبب ، فإن إتقان المفردات هو الشيء الرئيسي الذي يجب تعلمه وكشرط لأولئك الذين يريدون أن يكونوا بارعين في اللغة لأن جودة لغة المرء تعتمد بوضوح على نوعية وكمية المفردات التي يمتلكها. (Fahmy Hasani , ٢٠١٧ : ١٢٧)

وبحسب تمام حسن في كتاب عبد المحسن المعرفي ومنهج تعليم اللغة العربية ، فإن المفردات من أهم عناصر اللغة ، لأنها تعمل كشكل من أشكال التعبير والجملة والخطاب. أهمية المفردات مهمة للغاية لدرجة أن البعض يجادل بأن تعلم اللغة العربية يجب أن يبدأ بتقديم وتعلم المفردات نفسها ، إما عن طريق حفظها أو بطرق أخرى. ومع

ذلك ، فإن تعلم المفردات لا يتطابق مع تعلم اللغة نفسها ، لأن المفردات لن تكون ذات مغزى وتعطي الفهم للمستمع أو القارئ إذا لم يتم تجميعها في جملة صحيحة وفقًا للقواعد القياسية والأنظمة الدلالية. (الوهاب, ٢٠٠٨:١٤٩)

تتمثل الأهداف العامة لتعلم مفردات اللغة العربية (المفردات) فيما يلي (أستوتي ، ٢٠١٦: ١٨٣):

١) تقديم مفردات جديدة للطلاب ، سواء من خلال القراءة أو فهم المسموع.

٢) تدريب الطلاب على نطق المفردات بشكل صحيح وصحيح ، لأن النطق الجيد والصحيح يؤدي إلى مهارات التحدث والقراءة الجيدة والصحيحة.

٣) فهم معنى المفردات ، إما دلالة أو معجمية أو عند استخدامها في سياق جمل معينة.

٤) قادرة على تقدير وعمل المفرودات في التعبير الشفوي والكتابي وفقا للسياق.

ج. نموذج التعليم القائم على التخصيص بمساعدة الفريق

وقال shoimin (٢٠١٤: ٢٠٠) ، يعد التخصيص بمساعدة الفريق نموذجًا لتحقيق تحصيل التلاميذ من خلال التأثر باختلافات التلاميذ المختلفة. من خلال نموذج التعليم هذا ، من المتوقع أن يولد التلاميذ مشاعر نقدية وإبداعية واجتماعية (١٠ : ٢٠٠٧

Suyitno,). وقال أوفل في (١٢٨٢ : ٢٠١٦ ,Riyanti) التفرد بمساعدة الفريق هو مزيج من التعلم التعاوني والتعلم الفردي. لأنه يشير إلى التعليم المشترك في مجموعات صغيرة تتأثر بمسؤولية كل فرد. من وصف فهم نموذج الفردي بمساعدة الفريق ، يمكن استنتاج أن نموذج الفردي بمساعدة الفريق هو نموذج تعاوني يساعد التلاميذ على التعلم في مجموعات لتحسين التفكير النقدي ، والإبداع ، والتمتع بحس اجتماعي عالٍ. لذلك، سيتم استخدام نموذج الفردي بمساعدة الفريق من قبل الباحثين ليتم تنفيذه في تقديم المواد وأنماط تعلم التلاميذ في الفصل الدراسي بطريقة جذابة وبأهداف واضحة وذات مغزى.

هناك نقاط قوة ونقاط ضعف في نموذج التخصيص بمساعدة الفريق وفقًا Shoimin (٢٠١٤: ٢٠٢) ، فإن نموذج التخصيص بمساعدة الفريق له العديد من المزايا ، بما في ذلك:

١. يمكن أن تساعد التلاميذ الذين لا يجيدون التعليم

٢. ستزيد القدرات والمهارات للتلاميذ الأذكياء.

٣. حل المشاكل هو مسؤولية المجموعة.

٤. يمكن ممارسة العمل معا في مجموعات.

٥. التغلّب على القلق.

٦. تقليل مشاعر الذعر والعزلة.

٧. يلعب المتعلمون دورًا نشطًا.

٨. التعاون المتبادل.

٩. يمكن للتلاميذ نقل أفكارهم أو أفكارهم.

١٠. في عملية التعلم ، يشعر التلاميذ بالمسؤولية تجاه الأصدقاء الآخرين.

١١. يمكن للمتعلمين قبول التنوع الثقافي.

و في الوقت نفسه، وفقًا Shoimin ،فإن نقاط الضعف في نموذج الفردي بمساعدة الفريق هي:

١. يعتمد التلاميذ الأقل ذكاءً على الأصدقاء الأذكياء.

٢. التلاميذ الذين لا يجيدون تثبيط تفكير التلاميذ الأذكياء.

٣. يستغرق وقتا طويلا.

٤. المواد التي يجب فهمها لا يتم تحقيقها بالضرورة من قبل التلاميذ.

٥. إذا اعتمد التلاميذ على أصدقائهم الأذكياء ، فلن يعمل إلا التلاميذ الأذكياء.

٦. الإنجازات التي تم الحصول عليها عبارة عن درجات جماعية بحيث يعترض التلاميذ الأذكياء عليها.

ح. **فروض البحث**

فروض البحث في هذا البحث هما :

Ho : لا توجد فاعلية لاستخدام وسائط البطاقة المطابقة في زيادة إتقان التلاميذ لمهارة كلام.

Ha : هناك فاعلية لاستخدام الوسائط المطابقة في زيادة إتقان التلاميذ لمهارة كلام.