الفصل الثاني

الإطار النظري

١. التطوير

التطوير هو محاولة لتحسين القدرات التقنية والنظرية والمفاهيمية والأخلاقية وفقًا للاحتياجات من خلال التعليم والتدريب(Abdul Majid, ٢٠١٣) ، إذا كان مرتبطًا بالتعليم ، فإن التطوير هو عملية لتحسين جودة التعليم ماديًا ومنهجيًا. يعني ماديًا أن جوانب المواد التعليمية تتكيف مع تطور المعرفة ، بينما إذا كانت الطريقة تعني تطوير استراتيجيات التعليم ، من الناحية النظرية والعملية.

وفقًا Borg and Gall ، فإن البحث والتطوير أو (*Research and Depelopment*) هو عملية لتطوير والتحقق من صحة المنتجات التعليمية ، وفقًا Sujadi البحث والتطوير هو عملية أو خطوات في تطوير منتج جديد أو إتقان منتج موجود بحيث يمكن حسابه, وفقًا Sugiyono طريقة البحث التطوير هو طريقة تستخدم لإنتاج منتج واختبار فعالية المنتج.

استنادًا إلى الاستنتاجات الواردة من آراء هؤلاء الخبراء ، فإن البحث التطوير هي بحث لصنع منتج وإتقانه يزيد من فعالية أو جودة المنتج للأفضل.

٢. التقييم

أ. تعريف التقيم

تقييم من اللغة الإنجليزية يعني .*"Evaluation"* هو القيمة، يُعرف تقييم تعليم حرفيًا بأنه القيمة متعلق بالأنشطة تعليم . تقييم التعليم هو نشاط تقويم وقياس التعلم والتعليم لتحديد قيمة التعلم المنفذ. التعليم هو عملية تجعل

الشخص يتعلم. بحسب نورول (٢٠٢٢) (Sutrisno, Nurul Mahruzah Yulia, ٢٠٢٢). تقييم التعليم هو إحدى سلسلة من عمليات التعليم التي لها تأثير مهم على اتخاذ القرار فيما يتعلق بنجاح أو فشل برنامج التعلم المستمر ، وفقا Ralph Tyler (١٩٥٠) في مجلة علي موليدا. مدى تحقيق أهداف التعلم(Maulida, ٢٠١٥)

ب. أنواع التقييم

يصف التقويم إلى الأنواع التالية طبقاً لأهداف المرجو تحقيقها :

أ. التقويم المبدئي أو القبلي *(Initial or Pre-Evaluation)* ويتم قبل تعلم الطلاب المحتوى منظومة تدريسية (أو مقرر ، وحدة) لتحديد ما يتوافر لدي المتعلم من خصائص ، معارف ... إلخ ترتبط بموضوع التعلم بهدف الكشف عن حاجة المتعلم إلى تعلم مهارات أو متطلبات قبل البدء في دراسة موضوع ما ومن أنواعه الاختبارات التشخيصية القبلية .. إلى ..

ب. التقويم التكويني (البنائي) *Formative Evaluation*: ويعني استخدام التقويم أثناء عملية التدريس ويستهدف تحديد مدى تقدم الطلاب الحوا نحو الاهداف التعليمية المنشودة وتقديم تغذية راجعة *Feedback* للمعلم عن سير تعلم الطلاب بهدف إعطاء مزيد من الاهتمام إلى تعديل في أداء المتعلم ويضم ثلاثة مراحل هي : جمع بيانات ، تطيلما ، ثم المراجعة والتنقيع خلال التغذية الراجعة

ت. التقويم التجميعي *Summative Evaluation* : ويعنى الحكم على إحراز نواتج التعلم بهدف اتخاذ قرارات مثل نقل المتعلم إلى مستوى أعلى أو تخرجه ويتم عادة في نهاية تدريس محتوى أو برنامج تعليمي

أو في نهاية مرحلة ومن أهم أدواته المستخدمة ما يعرف بالاختبارات الختامية *Final Exam*

ت. وظيفة التقييم

قال (Saputra, ٢٠٢٢)(٢٠٢٢) Aidil Saputra وظيفة التقييم عندها ثمانية أنواع, و هي:

أ. لمعرفة قدرة التعليم الطلاب

ب. لمعرفة الحالة الأكاديمية الطلاب في الصف

ت. لمعرفة تفهيم الطلاب فى المادة

ث. لمعرفة فعالية طريقة التدريس المستخدمة من المعلمين

ج. لتقديم تقارير الطلاب إلى أولياءهم

ح. إستطاع نتيجة التقييم لتكون ترقية الطلاب

خ. إستطاع نتيجة التقييم لأغراض التعليم

٣. البلاغة

أ. تعريف البلاغة

البلاغة هي مرتقى علوم اللغة وأشرفها فالمرتبة الدنيا من الكلام هي التي تبدأ بألفاظ تدل على معانيها المحددة، ثم تتدرج حتى تصل إلى الكلمة الفصيحة والعبارة البليغة. وقد قيل : إذا تكلم المرء بلغة ما فهو يحدد هويته الحضارية والإنسانية، وإذا امتلك لغته، حدد مركزه في المجتمع، فاللغة وإن كانت وسيلة للتعبير عن الفكر، فهي تمثل الفكر كله، ولا (حلال, الدين بن, ٢٠١٨)عجب بعد ذلك إذا تحققت أسباب التطور

والرقي نتيجة العناية بها, و البلاغة عنده ثلاثة أركان أساسية: علم المعان, علم البيان,علم البديع

ب. علم البيان

البيان من كلمة "بان-يبين" و هي الوضوح أو المنطق الفصيح, علم البيان لغة الكشف و الإيضاح, و إصطلاحا علم يعرف به إيراد المعني الواحد في تركيب متفاوته في وضوح الدلالة عليه, و باحث علم البيان و هي:

a) التشبيح
b) المجاز
c) الكناية

ت. علم المعاني

المعاني لغة جمع من الكلمة "المعني", و إصطلاحا أصول و قواعد, يعرف بها أحوال الكلام العربي التي يكون بها مطابقا لمقتضى الحال, و موضوع في علم المعاني الآتية:

a) الخبر و الإنشاء
b) المسند و المسند إليه
c) الإيجاز, المساواة, و الإطناب
d) القصر
e) الفصل و الوصل

ث. علم البديع

إن علم البديع فرع من فروع البلاغة الذي بسببه تكون اللغة العربية لغة جميلة تجد مكانة خاصة في قلوب البشر لأن الإنسان عندما قرأ الكلمات أو الجمل أو التعبيرات أو الفقرات أو النصوص أو الأشعار أو القصص التي تزينها أساليب البديع سيجد جمال اللغة العربية ويشعر برونقها وبهائها حتى تترسخ جميع معانها في فؤاده ويتحقق وجودها في أخلاقه وطبيعاته وسلوكه فعلم البديع مهم جدا تعلمه وتعليمه لأن من لا يتعلم ولا يعلم علم البديع لا يعرف جمال اللغة العربية, و باحث علم البديع و هو

١) المحسنات اللفظية
   a) الجناس
   b) الإقتباس
   c) السجع
٢) المحسنات المعنوية
   a) التورية
   b) الطباق
   c) المقابلة
   d) حسن التعليل
   e) تأكيد المدح بما يشبه الذم
   f) أسلوب الحكيم

في هذا البحث ، إستخدم الباحث مادة من علم البديع لأن الباحث يريد أن يناقش بشكل مباشر جمال اللغة العربية في اللفظية ، والمواد مثل الجناس و السجع مناسبا جدًا عند ربطها بوسيلة WordWall لأنها تناقش الجمل بشكل مباشر.

٤. مهارات التفكير العالية (HOTS)

أ. تعريف التفكير العالية

مهارات التفكير العالية هي مهارات يحتاجها الطلاب في القرن الحادي والعشرين ، لا سيما في مصادر التعلم مثل الأسئلة في التقييم. هناك عدة مستويات من مهارات التفكير العالية تبدأ من التحليل والتقييم والإبداع, مهارات التفكير العالية في اللغة ضرورية أيضًا لزيادة فهم القراءة والكتابة لدى الطلاب تطوير معرفة القراءة والكتابة ضروري لإضافة المعلومات للتلاميذ من خلال عملية القراءة, قال (Rahayu (Alfaini & Zaenuri, ٢٠٢٢)(٢٠١٧:

ب. مؤشرات التفكير العالية

ذكرا Anderson dan Krathwol بأن كل مؤشر في Taskonomi Bloom كما جدول الآتية:

a) مهارة التحليل

يتضمن التحليل عملية تقسيم المادة إلى أجزاء أصغر تحدد كيفية ارتباط الأجزاء وهيكل الكل فئات العمليات المعرفية تميز وتنظم وتسمية

b) مهارة التقييم

يعرف التقييم بأنه اتخاذ القرارات بناء على المعايير والمعايير المستخدمة غالبا هي الجودة والفعالية والكفاءة والاتساقية. ي كل معيار من هذه المعايير يحددها الطلاب. يمكن أن تكون المعايير المستخدمة كمية أو نوعية. وتتكون فيئة التقييم من العملية المعرفية لفحص القرارات المأخوذة على حسب المعايير الداهلية.

c) مهارة الإبداع

يتضمن الإبداع من عملية ترتيب العناصر في كل متماسك أو وظيفي. والأهداف المصنفة في عملية الإنشاء يطلب من الطلاب لإنشاء المنتجات الجديدة بتنظيم العناصر أو الأجزاء من الأنماط غير موجودة من قبل . وعلى وجه عام، تتوافق العمليات المعرفية التي ينطوي عليها الإبداع

ت. خطوات إعداد الأسئلة علي أساس مهارات التفكير العالية

a) تحليل الكفاءة الأساسية الذي يمكن إجراؤه أسئلة علي أساس مهارة التفكير العالية
b) إعداد شبكة بنود الأسئلة
c) اختيار الحافز المثير للاهتمام والسياقي
d) كتابة بنود الأسئلة وفقا لدليل الأسئلة
e) إنشاء دليل تسجيل النقاط أو مفتاح الإجابة

٥. اللعب التعليم

أ. تعريف اللعبة

اللعبة (Game) هي لعبة إلكترونية يتم إنتاجها عبر جهاز كمبيوتر بهدف تقليل أو التخلص من الإجهاد الناتج عن التعب من الأنشطة التي تم تنفيذها ، وقد تم قال هذا أيضًا Surya و آخرون (Pramuditya et al., ٢٠١٧)(٢٠١٧) وهي لعبة كمبيوتر تتطلب فهمًا و تقنيات الرسوم المتحركة في تصنيعها ، و قال . saskiaو آخرون (Subandi et al., ٢٠٢٢)(٢٠٢٢) ، يمكن أن تؤدي ممارسة الألعاب إلى صقل مهارات اللاعبين في اتخاذ القرار وحل المشكلات والإبداع وسرعة التفكير.

ب. أنواع اللعبة

في عصر اليوم، يمكننا أن يجد أنواعا مختلفة من اللعبة. مع تطور التكنولوجيا، بدأت أحدث اللعبة في الظهور فيما يلي بعض أنواع اللعبة، بما تالية (Astuti & Khairina, ٢٠١٤):

١) لعبة الأكرنت : تعمل هذه اللعبة من خلال شبكات مختلفة الوصول إلى هذه اللعبة أيضا عبر الإنترنت بحيث يمكن الوصول إليها في أمكان مختلفة
٢) لعبة صغيرة : هذه اللعبة بسيطة ولا تستغرق الكثير من الوقت
٣) لعبة السباق : هذه اللعبة هي لعبة سباق حيث تتطلب عند اللعب تقنية للفوز بالمهمة.
٤) لعبة القتال : عادة هذه اللعبة من قبل لاعبين يتقاتلان لإكمالالمهمة حتى يتمكنوا من الفوز باللعبة.
٥) لعبة المغامرة الحركية : هذه اللعبة من قبل لاعبين يمكنهماستكشافالأماكن وأحيانا يوجد أعداء عند الاستكشاف، يوجد أحيانا في مكان
٦) لعبة المنطق : يجب على اللاعب استخدام المنطق للعب هذه اللعبة.
٧) لعبة عارضة : في لعب هذه اللعبة لا تتطلب مهارات خاصة. ويمكن للجميع لعب هذه اللعبة.
٨) لعبة الاختبار : في هذه اللعبة، يواجه اللاعبون اختبارا ويواجهون تحديا التخمين الإجابة على الاختبار. تختلف الاختبارات أو الأسئلة في اللعبة وفقا لموضوع معين
٩) لعبة الرماية : يتم لعب هذه اللعبة بإطلاق النار على هدف أو على الأعداد

١٠) لعبة الإيقاع : هذه اللعبة العزف على الإيقاع أحيانا على محاكاة الآلات الموسيقية أو محاكاة هي لعبة تتحدى لاعب الإيقاع بلا يركز الرقص.

١١) لعبة المنطق : يجب على اللاعب استخدام المنطق للعب هذه اللعبة.

ت. اللعبة التعليمية

بحكم التعريف ، يمكن القول أن أي نوع من الألعاب عندما يقترن بأنشطة التعليم فهو "لعب التعليمية"(Moreno-Ger et al., ٢٠٠٨) ، وعادة ما يستخدم المعلمون الألعاب التعليمية لجعل الفصل ممتعًا كما يقول (٢٠٠١) Prensky أن تصميم الألعاب التعليمية الفعال يجب أن يكون متوازنًا. المرح والقيمة التعليمية ، لذلك يمكن القول إن استخدام الألعاب التعليمية في التعلم يكون ناجحًا إذا كان يمكن أن يوازن بين المتعة والتعلم.

٦. WordWall

أ. تعريف WordWall

WordWall هو موقع ويب يوفر العديد من الألعاب التي يمكن استخدامها لتقييم التعليم. كما ذكر (Nina, Nuraini:٢٠٢١) WordWall هو تطبيق يمكن الوصول إليه باستخدام موقع ويب يستخدم غالبًا لتقييم التعليم لأنه يحتوي على العديد من القوالب التي يمكن إعطاء موضوع أو أسئلة. (Anggiana Putri Lubis, ٢٠٢٢)

و قال Putri و آخرون (٢٠٢١) ، فإن استخدام wordwall لتكون وسيلة تعليمية يمكن أن يجعل التلاميذ يدركون قدراتهم مع المواد التي تتم مناقشتها وتحفيز التلاميذ على الدراسة بجدية أكبر ، وقد نقل هذا أيضًا بواسطة Galu (٢٠٢٢)(Pradani, ٢٠٢٢) في البحثه أن الوسيلة هي الوسيلة ممتعة ومتنوعة لجعل الطلاب أكثر نشاطًا وتحفيزًا للمشاركة في التعلم.

بالإضافة إلى تقديم الميزات التي يمكن تطبيقها على التعليم عبر الإنترنت ، يمكن أيضًا تطبيق بعض الميزات في هذا البرنامج على التعليم عبر الإنترنت مثل الجناس الناقصة وإطارات الرسم والمطابقة والعجلات العشوائية وإطارات الكتابة والاختبارات. الاستنتاج هو أن WordWall ليس مجرد موقع على شبكة الإنترنت يُستخدم فقط أثناء الجائحة ولكن يمكن استخدامه أيضًا عندما ينتهي الوباء أو عندما يتم تنفيذ التعليم وجهًا لوجه.

ب. مزايات وسيلة WordWall

مزيات وسيلة WordWall التي يجب أن يفكر فيها وتناسبها، على وجه الخصوص:

١) الصعوبة والتغيير، ويمكن تعديل مستوى الصعوبة مع الطلاب. في وسيلة WordWall هناك صعوبات مختلفة مرتبطة بمستويات مختلفة، وارتفاع مستوى وارتفاع مستوى صعوبة في الاختبار.

٢) إهتمام وممتعة، يمكن أن تجعل الطلاب تفريق وبارد في التدريبات التي تقودهم إلى تحقيق أهداف لقدرته.

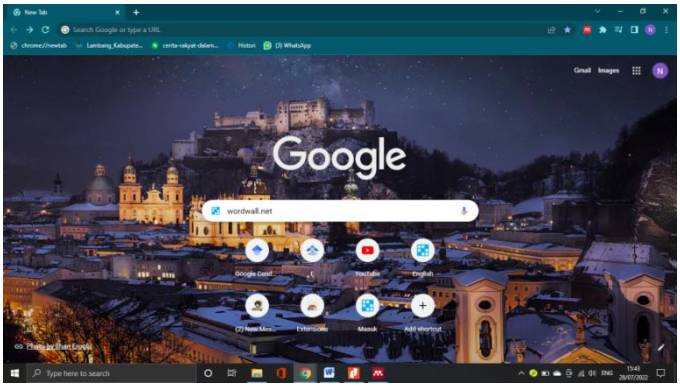
٣) زيادة الخبرة في التقنية يمكن للطلاب محاولة يلعب اللعبة الفعلية، فإنها قد تخسر أو تفشل، ولكن وسوف يكررون ويحاولون تحديث النظام في لعبة

٤) يمكن أن تلعب باالنفس

ت. **خطوات الوصول إلى WordWall**

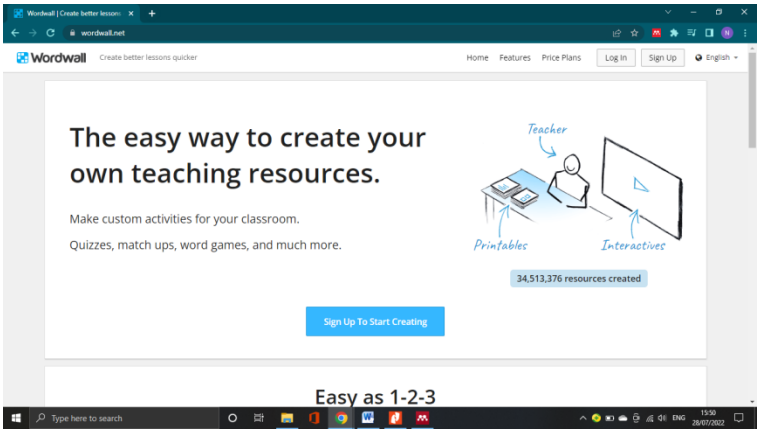
أ. تسجيل حساب على https://wordwall.net/

الصورة ٢.١ الصفحة



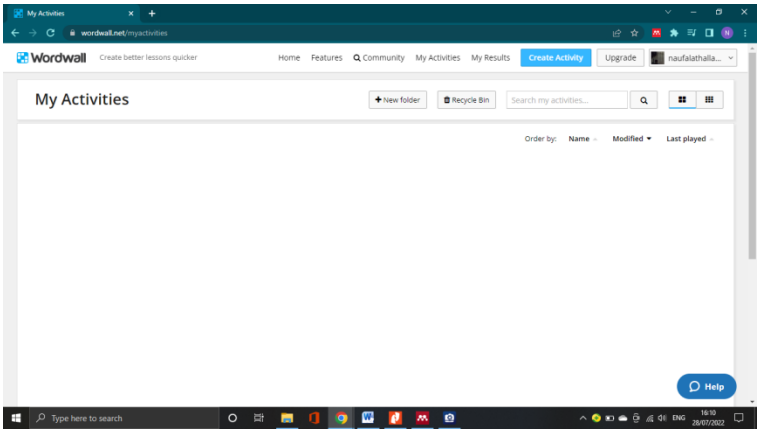
ب. انقر فوق تسجيل ثم املأ اسمك وعنوان بريدك الإلكتروني وكلمة المرور والموقع.

الصورة ٢.٢ صفحة WordWall



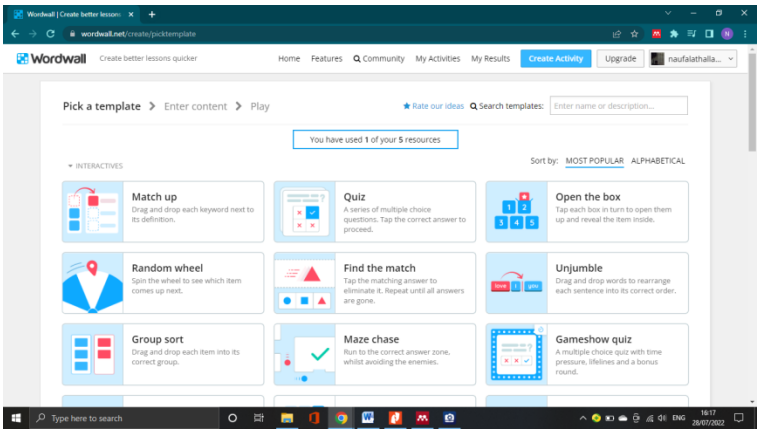
ت. حدد إنشاء نشاط ثم حدد أحد قوالب النشاط المتوفرة.

الصورة ٢.٣ قائمة WordWall



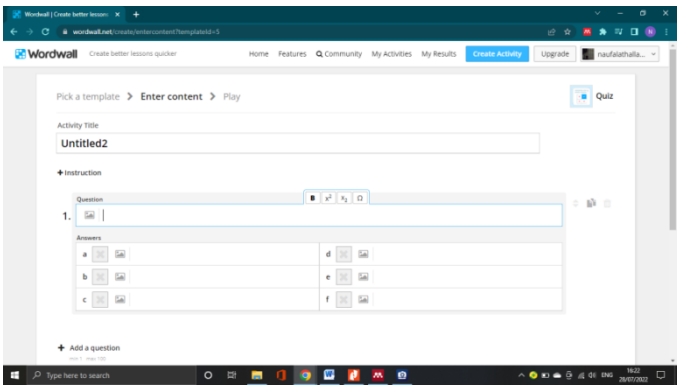
ث.ثم حدد أحد قوالب النشاط المتوفرة.

الصورة ٢.٤ صفحة القالب



ج. اكتب عنوان ووصف اللعبة ثم اكتب المحتوى وفقا لنوع اللعبة يسمح للبعض بتحميل الصور ثم انقر فوق تم عند الانتهاء

الصورة ٢.٥ صفحات التحرير



د. الفروض

الفروض في هذا البحث وهي:

HO: يوجد فعالية تعليم لمادة علم البديع بإستخدام تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في المدرسة العالية روضة العلوم سكاتيكا

HA: لا يوجد فعالية تعليم لمادة علم البديع بإستخدام تطوير الأسئلة لمادة علم البديع على أساس مهارات التفكير العالية باستخدام وسيلة WordWall في المدرسة العالية روضة العلوم سكاتيكا