تطوير تطبيق *Ez-Maher* عبر الهاتف المحمول لتعلّم مادة مهارة الاستماع والكلام

حنان صالح[١]، محمد حسين[٢]، نور عائشة رفاعي[٣]، توان شاهرة أمالين توان يونظري[٤]

الملخص

ساهم التطور السريع في عالم التكنولوجيا والاتصالات بشكل مباشر في عملية تعلّم وتعليم اللغة. ومن أجل ذلك فإنه يجب علينا حسم القرار لاتخاذ خطوة نحو الأمام لنواكب أحدث التطورات ونلبي متطلبات القرن الحادي والعشرين. هدفت هذه الدراسة إلى تطوير تطبيق إندرويد لمهارة الاستماع والكلام والذي أُطلق عليه اسم Ez-Maher. صُمم هذا التطبيق بالاستناد على النموذج الشلالي. النتيجة من التصميم المبدئي للتطبيق تمّ تحليها من خلال المنهج الكمي. تمّ توزيع استبانة لعشرين طالبا وطالبة من طلاب السنة الأولى بقسم اللغة العربية ولغات الشرق الأوسط بجامعة مالايا. أظهرت نتائج البحث فعالية تعلّم مهارة الاستماع ومهارة الكلام من خلال التطبيق بنسبة ٩٢,٩٪.

الكلمات المفتاحية: تطوير، تطبيق إيندرويد، مهارة الاستماع والكلام، Ez-Maher.

Abstract

The rapid development in the world of technology and communication has contributed directly to the teaching and learning process of the language. Therefore, a paradigm shift towards the delivery method in the education system needs to be implemented to meet the needs of the 21st century education. This study aimed to develop an android application for Arabic language by focusing on listening and speaking skills. This android application development process was based on the waterfall design model as a workflow guide. The findings show that a prototype of basic Arabic language application has been developed. The prototype development of the android app was assessed through quantitative method. Questionnaire was used as a research instrument and the data obtained through first year students of Arabic language department at university of Malaya. Therefore, the analysis of the study shows that 92.9% agree with the Android application can help develop listening and speaking skill.

Keywords: Development, Android Application, Arabic language, listening& Speaking skills, *Ez-Maher*

[1] Hanan Saleh, Department of Arabic and Middle Eastern Languages, Faculty of Languages and Linguistic, University of Malaya; E-mail: hanansaleh@um.edu.my
[2] Mohamad Hussin, Department of Arabic and Middle Eastern Languages, Faculty of Languages and Linguistic, University of Malaya; E-mail: mohamadhussin@um.edu.my
[3] Noor Aisyah Binti Rafie; E-mail: naisyahrafie@gmail.com
[4] Tuan Shahira Amalin Binti Tuan Yunazri; E-mail: shahiraamalin@gmail.com

المقدمة

إن تطبيق إندرويد المستخدم في هذا البحث هو Thunkable والذي يمكن التوصّل إليه عبر الرابط الآتي https://thunkable.site/w/QFOVUtTnO. هذا التطبيق صُمم للطلبة الناطقين بغير العربية والذين يدرسون مهارة الاستماع والكلام كالمادة الواجبة في قسم اللغة العربية ولغات الشرق الأوسط بجامعة ملايا. يمكن تحميل هذا التطبيق من خلال الهاتف الذكي النقّال سواء كان باستخدام android, apple store أوgoogle store والذي يعتبر جهاز شائع الاستخدام في هذه الآونة. هذا التطبيق يمكن استخدامه من قبل الطلاب كمرجع إضافي لتعلّم مهارة الاستماع والكلام حيث يوّفر هذا التطبيق العديد من النصوص المصوّرة والمسجلة صوتيا والمزوّدة بالتدريبات التي أُعدت على شكل ألعاب لغوية تربط مهارة الاستماع بمهارة الكلام.

تمّ اختيار مهارة الكلام والاستماع من غيرهما من المهارات الأخرى؛ لأن هاتين المهارتين هما من أهم المهارات اللغوية، وهما أول مهارة استخدمها البشر منذ القدم (زواوي إسماعيل:٢٠١١) فبطبيعة الحال الطالب الملّم في مهارة الاستماع والكلام سيجيد المهارات الأخرى مثل القراءة والكتابة؛ لأن مهارة الاستماع تعطي الطالب الصوت الصحيح للكلمة وبها يفهم معنى الكلمة ويميزها بين معاني الكلمات الأخرى .فعند ممارسة مهارة الكلام فإنّ الطالب يمارس مهارة الاستماع في نفس الوقت. فهاتين المهارتين في الحقيقة عبارة عن مهارة واحدة مزدوجة (شيو فوغ بيغ، عبد الجليل عثمان: ٢٠٠٨).

إضافة إلى ذلك يلبي هذا البحث حاجة التعلّم في القرن الحادي والعشرين وهو الإبداع في إنشاء المناهج الدراسية والتدريبات الصفية، بل يلبي متطلبات التحوّل السابع الذي سطرتها وزارة التربية والتعليم بماليزيا عام ٢٠١٢ في خطة تطوير التعليم بماليزيا (٢٠١٣-٢٠٢٥) وهو استخدام التكنولوجيا لتحسين جودة التعلّم بماليزيا. ومن أحد قطاعات التكنولوجيا التي يتم التركيز عليها في أواسط المجتمع هو تطبيق الهاتف المحمول أو النقّال حيث أنه في أواخر عام ٢٠١٩ يتم تنشيط حوالي ٢،٨ مليون تطبيق للهاتف المحمول كل يوم من خلال موقع google play store و٢،٢ مليون يتم تنشيطه من خلال موقع Apple store. ولكن الاستفادة من هذا التطبيق نادر جدا في عملية تعليم وتعلّم اللغة العربية بماليزيا. ربما يعود الحال إلى ندرة طلب هذا النوع من التعلّم في سوق العمل أو لصعوبة تصميم تطبيقات تدعم اللغة العربية. انطلاقا من هذا فإننا بحاجة إلى تطوير تطبيق نقّال يدعم التعلّم الذاتي ذات الطابع الشيّق المسلي من خلال دمج الألعاب الرقمية اللغوية أو إدخال عنصر التشويق من خلال سرد القصص المصوّرة أو الأناشيد.

مشكلة البحث

تحتوي اللغة العربية على أربع مهارات أساسية وهي مهارة الاستماع، والتحدّث، والقراءة والكتابة. ولذلك فإن من أهداف تعلّم اللغة العربية بماليزيا هي إلمام الطالب وتمكّنه بالمهارات الأربع (زواوي إسماعيل:٢٠١١). بالرغم من ذلك فإننا نجد أن تمكّن الطلبة خاصة في مهارة الكلام في مستوى غير مُرضٍ (خير الزمان و مد طيب :٢٠١١). إن مشكلة عدم تمكّن الطلبة من الإلمام بمهارتي الاستماع والكلام تكمن في طريقة تعليم هاتين المهارتين، والتي تجعل الطالب لا يستفيد منهما في تحسين مستواه في اللغة العربية؛ نظرا إلى أهمية هاتين المهارتين في زيادة الذخيرة اللغوية من ثروات لغوية واصطلاحية ناهيك عن نطق الكلمة بالطريقة الصحيحة والتي تولد الثقة بالنفس أثناء ممارسة مهارة الكلام باللغة العربية. نضع بين أيديكم عدة آراء علمية قام بدراستها خبراء هذا المجال على الطلبة والمعلمين حول مشكلة تعلّم مهارتي الاستماع والكلام والتي ترجع أسبابها إلى عدّة عوامل.

عامل الطلبة يظهر في عدّة جوانب. أهمها قلة الثروات اللغوية والتي قد جعلت الطلبة غير متمكنين بالتحدث باللغة العربية وإرسال رسالة صوتية غير واضحة أو مفهومة (غان،٢٠١٢). إضافة إلى ذلك، هناك عامل عدم الثقة بالنفس أثناء تحدث أبناء غير العرب اللغة العربية كلغة ثانية أو أجنبية. ومن جانب آخر ثمة من الطلبة يشعرون بالحياء أثناء تحدّثهم باللغة العربية خشية وقوعهم في الأخطاء اللغوية مما أصبحوا طلبة غير واثقين بأنفسهم ويستسلمون بسرعة ولا يحاولون التحدّث بها (غزالي: ٢٠١٠).

عامل اختيار طرق واستراتيجيات التعلّم المناسب. إن نجاح الاستراتيجية التعليمية تساعد الطلبة على التمكّن بالتحدث باللغة العربية بشكل سليم، بل يساهم أيضا في ضمان نجاح عملية التعليم السلس والشيّق، والفعّال والتي ستجذب الطلبة إلى مهارة الكلام (ليكونا: ١٩٩١)، هذه الطريقة أو البيئة المرحة الشيّقة تسهل على الطلبة التمكّن بالحديث باللغة العربية بطريقة سريعة وفعّالة. ولكن إن التركيز على عدّة من الاستراتيجيات مثل الاستماع المتكرر، والحوار، والإجابة على السؤال وعدم التنوّع في التمارين والأنشطة تعتبر طريقة مملة نوعا ما حيث تعرقل عملية تعلّم الطلبة، فكل طريقة أو استراتيجية لها محاسن ومساوئ (زواوي إسماعيل: ٢٠١١).

عامل المعلم والمنهج. إن التعلّم والتعليم الذي يتسمّى بالإبداع والابتكار يعتبر فعّالا؛ لأن عملية التعلّم والتعليم ستصبح ميسّرة، ولكن للأسف الشديد حضور التكنولوجيا في صفوف اللغة العربية بشكل عام وفي مهارة الاستماع والكلام بشكل خاص ما زال غير كاف ولم يُستفد من هذه التكنولوجيا استفادة قصوى (روسني سامه: ٢٠٠٩). فهناك عدّة وسائل متعددة شيّقة تجذب اهتمام ورغبة الطلبة في تعلّم اللغة العربية منها التكنولوجيا

الحديثة مثل مجال الحوسبة والتطبيقات المستخدمة في الهواتف الذكية النقّالة. ففي عصر الرقمنة أصبح الجيل الرقمي يميل إلى تلك الآلات والتكنولوجيا. وهذا ما سيرفع رغبة المتعلّم في الدراسة (ميمون: ٢٠١٧).

أهداف البحث

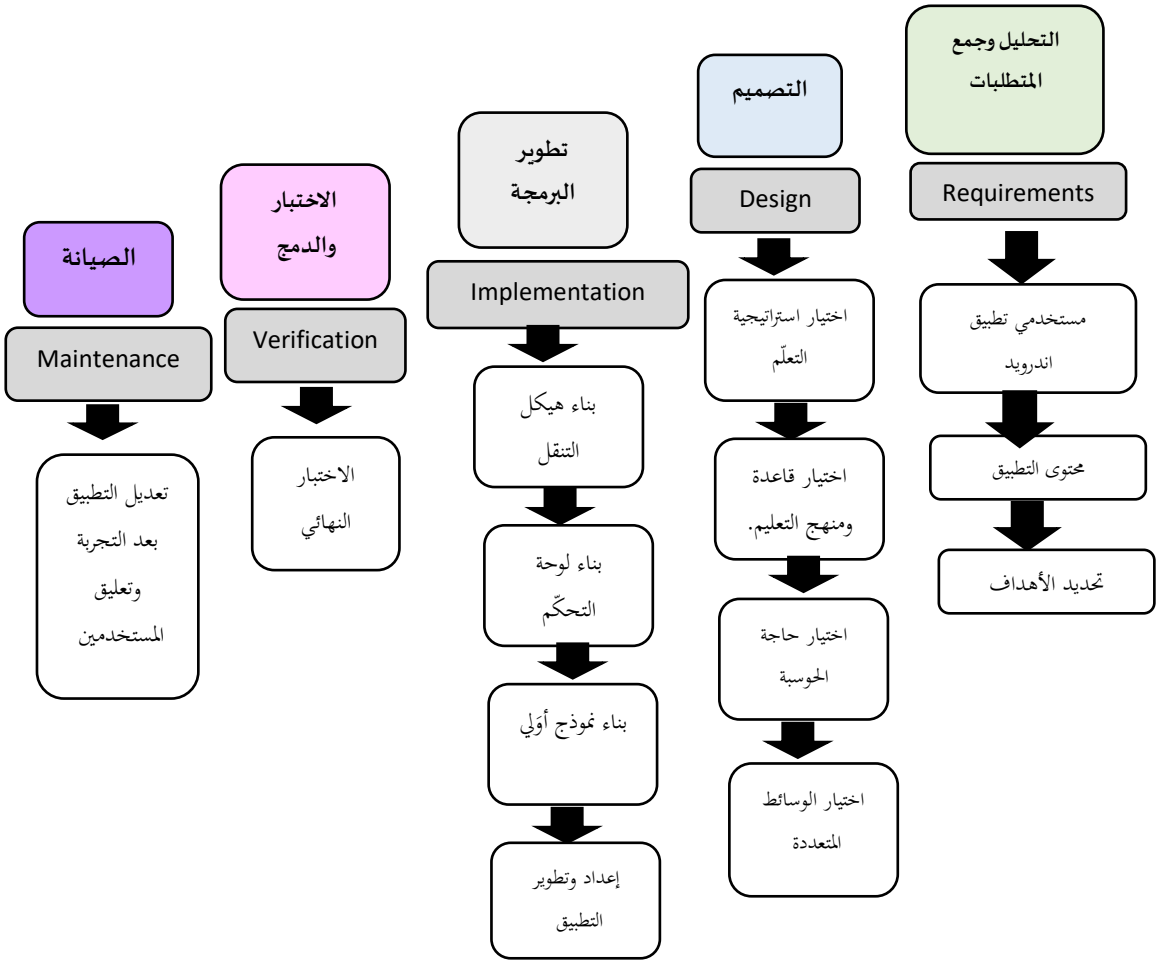
يهدف هذا البحث إلى تطوير تطبيق إندرويد في الهاتف الذكي والذي يخدم تعلّم اللغة العربية وبالوجه الأخص مهارة الاستماع والكلام لغير الناطقين باللغة العربية. يتميز هذا التطبيق بالتسلية في التعلّم من خلال التدريبات المهيئة بشكل ألعاب محوسبة تربط مهارة الاستماع وهو النص المسموع بمهارة الكلام من خلال استخدام الكلمات المدروسة في شكل حوار يومي ومصطلحات شائعة. فالأهداف الخاصة لهذا البحث كما يلي:

١- تطوير نموذج أولي لتطبيق إندرويد لمهارة الاستماع والكلام.

٢- معرفة مدى فعّالية التطبيق من وجهة نظر الطلاب.

منهجية البحث

تمّ تطوير تطبيق اندرويد استنادا بالنموذج الشلالي؛ أوّل نموذج عملي من نماذج دورة حياة تطوير البرمجيات SDLC (Software Development Lifecycle). تمّ إنشاء هذا النموذج من قبل وينستون رويس عام ١٩٧٠م، حيث أُستخدم على نطاق واسع في هندسة البرمجيات لضمان نجاح المشروع. يعتمد النموذج الشلالي على تقسيم عملية تطوير البرمجية إلى عدّة مراحل منفصلة عن بعضها البعض. حيث يتكون من خمس مراحل وهي جمع وتحليل المتطلبات، تصميم النظام، التنفيذ، نشر النظام، والصيانة. وقد تمّ إضافة بعض النقاط في النموذج لتوضيح إجراء الخطوات طوال تطوير التطبيق (قبل وأثناء وبعد). الهيكل الآتي يوضح خطوات تطوير التطبيق.



هيكل ١: النموذج الشلالي لوينستون رويس عام ١٩٧٠م، مع إضافة بعض الخطوات لتوضيح عملية تطوير التطبيق

تمّ اختيار هذا النموذج لعدّة أسباب نذكر منها على سبيل الذكر وليس الحصر. إن النموذج الشلالي سهل الفهم والاستخدام، حيث أنّ لكل مرحلة منها نواتج محددة وعملية مراجعة محددة وواضحة تسهّل عملية الإدارة. فهي مناسبة للمشاريع الصغيرة التي تحتاج إلى متطلبات مفهومة بشكل جيد جدا. ترتيب المهام في مراحلها تسهّل توثيق العمليات والنتائج بشكل جيد.

هذه الدراسة نهجت من المنهج الكمي، حيث تمّ إرسال استبيان عبر Google Form إلى عشرين طالبا وطالبة السنة الأولى من قسم اللغة العربية ولغات الشرق الأوسط من كلية اللغات واللسانيات بجامعة ملايا. رُكّزت النقاط في الاستبيان على فعالية النموذج الأولي للتطبيق المصمّم من خلال وجهة نظر الطالب. تم طلب استخدام النموذج الأولي لتطبيق إندرويد Ez-Maher لتعلّم مهارتي الاستماع والكلام وذلك بمشاهدة جميع الفيديوهات والإجابة على جميع التدريبات المصممة لمهارة الاستماع والكلام من قبل العينة.

تطوير تطبيق إندرويد Ez-Maher

لتطوير نموذج أولي لتطبيق إندرويد Ez-Maher، تمّ استخدام برنامج Thunkable كخلفية وأساس للمشروع. تمّ اختيار هذا البرنامج لأنه يتّسم بسهولة الاستخدام والتطوير فهو خال من التشفير، إلاّ أن هذا التطبيق له رسوم مادي زهيد يقدر بـ 324.12 رنجيت ماليزي يُدفع مرة واحدة مدى الحياة. أما بالنسبة لصناعة الفيديوهات فقد تمّ استخدام برنامج Video Maker وبالنسبة للتدريبات فقد أُستخدم برنامج Wordwall وهو عبارة عن تدريبات مهيئة بشكل ألعاب لغوية. بدأ تطوير تطبيق إندرويد Ez-Maher بإنشاء الصفحة الرئيسة. وفي الصفحة الرئيسة هناك عدة أزار تحول المتصفح إلى القسم المرغوب بزيارته حسب رغبته. كل تلك الأقسام تمّ ربطها مع بعض حتى يسهل للمتصفح الانتقال من قسم إلى قسم آخر من خلال زر العودة. تم إدراج أربعة أقسام مهمة في التطبيق وهي كما يلي:

١. إنشاء صفحة التصفح الرئيسة

تظهر لوحة الصفحة الرئيسة مباشرة أثناء الدخول إلى التطبيق. تحتوي الصفحة الرئيسة على شعار واسم التطبيق وفي أسفل الصفحة هناك أزار تقود المتصفح إلى أقسام أخرى وهي الصفحة الرئيسة، التسجيل الصوتي MP3، والتسجيل المرئي MP4، والألعاب اللغوية وهي عبارة عن تدريبات تتعلق بالنص المدروس.

صورة ١: الصفحة الرئيسة للتطبيق

٢. إنشاء شاشة الموضوعات التعليمية MP3

تحتوي شاشة الموضوعات التعليمية MP3 إلى قسمين:

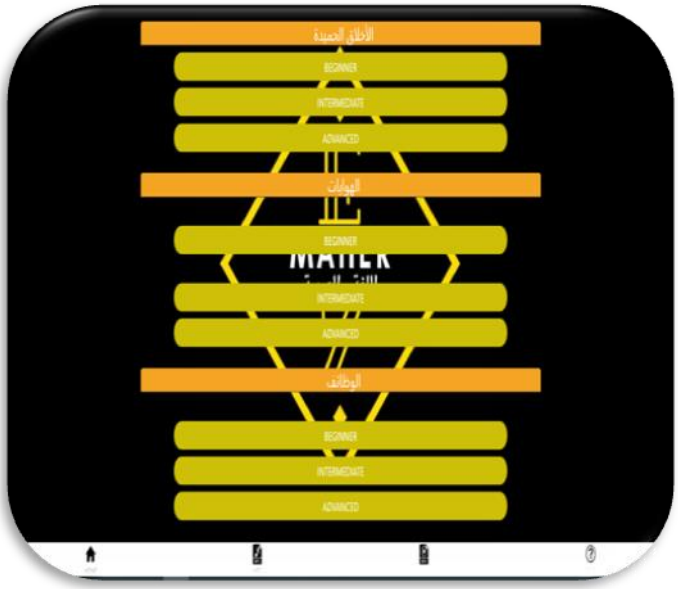
القسم الأول: يُظهر الموضوعات حسب المستويات –مبتدئ ومتوسط ومتقدّم– كل المستوى يحتوي على ثلاث موضوعات تم اختيار تلك الموضوعات حسب استخدام المصطلحات الشائعة فيها في الحياة اليومية مثل موضوع الأخلاق الحميدة، وموضوع الهوايات وموضوع الوظائف.

المستوى الأول عبارة عن تعريف بعض الكلمات الشائعة واستخدامها في جملة قصيرة. تحتوي على جملة اسمية – مبتدأ وخبر– مع ترجمة الكلمة والجملة.

المستوى الثاني فهي عبارة عن حوار حيث تم اشتقاق الكلمات المدروسة في المستوى الأول واستخدامها في حوار قصير. يتكون الحوار من جملة اسمية وفعلية.

أما المستوى الثالث فهي عبارة عن نص يتكون من فقرتين حيث اشتقت الكلمات المدروسة من المستوى الأول والثاني واستخدمت فيها الأوزان الغير ثلاثية، وكذلك تمّ إدخال روابط الجمل، وبعض المصطلحات المتعلقة بالموضوع لزيادة الثروات اللغوية لدى الطالب. هذا القسم يقدم تسجيل صوتي بصيغة MP3 فقط لغرض التركيز على مهارة الاستماع دون أي تشويش أو صرف انتباه المستمع.

القسم الثاني من الشاشة: وُضعت في أسفل الشاشة حيث يظهر فيه أزار تقود المتصفح إلى أقسام أخرى وهي الصفحة الرئيسة، التسجيل الصوتي MP3، والتسجيل المرئي MP4، والألعاب اللغوية.



صورة ٢ :شاشة الموضوعات التعليمية MP3

٣. إنشاء شاشة الموضوعات التعليمية MP4

تحتوي شاشة الموضوعات التعليمية MP4 إلى قسمين:

القسم الأول يُظهر الموضوعات حسب المستويات –مبتدئ، متوسط و متقدّم– كل مستوى يحتوي على ثلاث موضوعات تمّ اختيار تلك الموضوعات حسب استخدام المصطلحات الشائعة فيها في الحياة اليومية مثل موضوع الأخلاق الحميدة، وموضوع الهوايات وموضوع الوظائف. هذا القسم يقدم تسجيل صوتي، ومرئي بصيغة MP4 لغرض تعزيز المسموع من خلال مشاهدة النص المكتوب والصورة التي تساعد المستمع على فهم النص.

القسم الثاني من الشاشة وُضعت في أسفل الشاشة حيث يظهر فيه أزار تقود المتصفح إلى أقسام أخرى وهي الصفحة الرئيسة، التسجيل الصوتي MP3، والتسجيل المرئي MP4، والألعاب اللغوية.

صورة ٣: شاشة الموضوعات التعليمية MP4 المستوى المبتدئ

صورة ٤: شاشة الموضوعات التعليمية MP4 المستوى المتوسط

صورة ٥: شاشة الموضوعات التعليمية MP4 المستوى المتقدم

٤. إنشاء صفحة التدريبات المهيئة بشكل ألعاب لغوية

في هذا القسم تمّ استخدام برنامج Wordwall والذي يقدم تسع تدريبات شيقة بهيئة ألعاب لغوية. تمتاز هذه الألعاب اللغوية بأنها تقدّم للاعب نقاط ودرجات تظهر له مركزه من حيث جمع النقاط. إضافة إلى ذلك تظهر للاعب الأجوبة الصحيحة إن أخطأ في الإجابة بطريقة مباشرة أو بعد الانتهاء من اللعبة. تمّ صياغة السؤال بشكل يدعم تعلّم مهارة الكلام مثل سؤال ماذا تقول إذا أردت طلب المساعدة؟ رتبّ الجملة الآتية، صل بين الصورة والكلمة...وغير ذلك من الأسئلة التي تنمي الثروة اللغوية. من أمثلة الألعاب اللغوية التي تمّ تصميمها هي: Unjumble, Quiz, Missing Word, Match up, true or False and Find the Match.

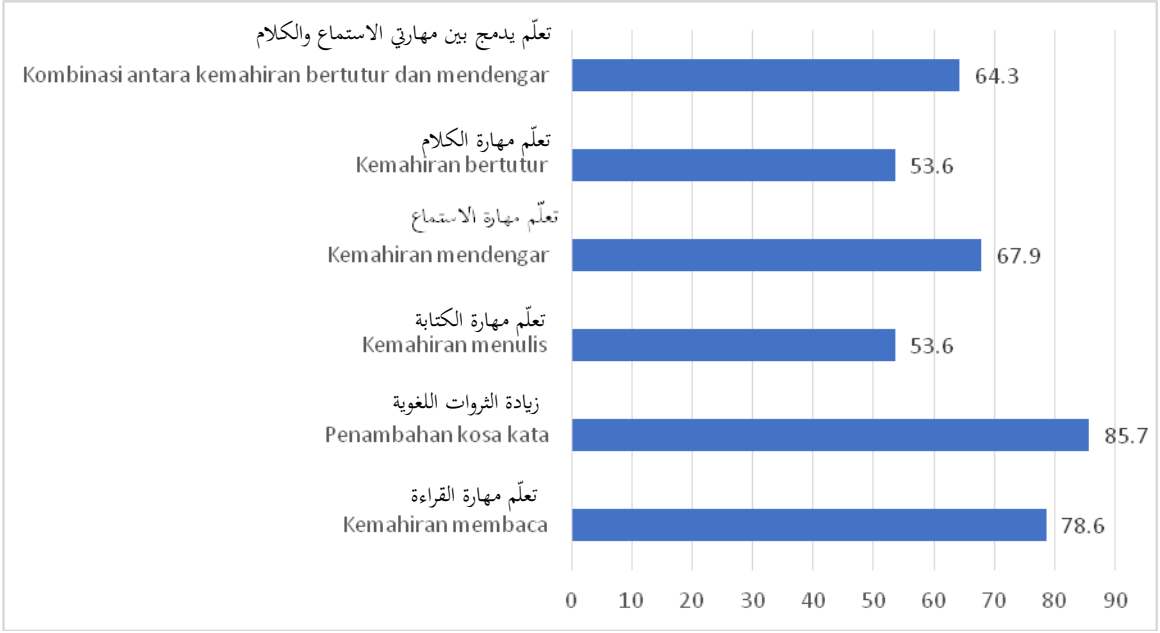
صورة ٦: تدريبات للمستوى المبتدئ

صورة ٧: تدريبات للمستوى المتوسط

صورة ٧: تدريبات للمستوى المتقدّم

نتائج البحث

تمّ تحليل الاستبيان المُعَدُّ عبر Google Form استنادًا إلى أهداف البحث الموضوعة. الرسم البياني (١) يوضح نتيجية رأي الطلبة عن مدى فعالية النموذج الأولي لتطبيق إندرويد في تحسين مهارة الكلام والاستماع باللغة العربية. حيث تمّ طلب استخدام تطبيق Ez-Maher من قبل الطلبة لتعلّم مهارة الاستماع والكلام. وتمّ طلب الإجابة على سؤال ما رأيك حول النموذج الأولي لتطبيق Ez-Maher في تحسين مهارة الاستماع والكلام وزيادة الثروات اللغوية؟ وقد طُلب من الطلبة ذكر المهارات الأخرى التي تعلموها من Ez-Maher إن وُجد. الرسم البياني (١) يوضح نسبة إجابة الطلبة.

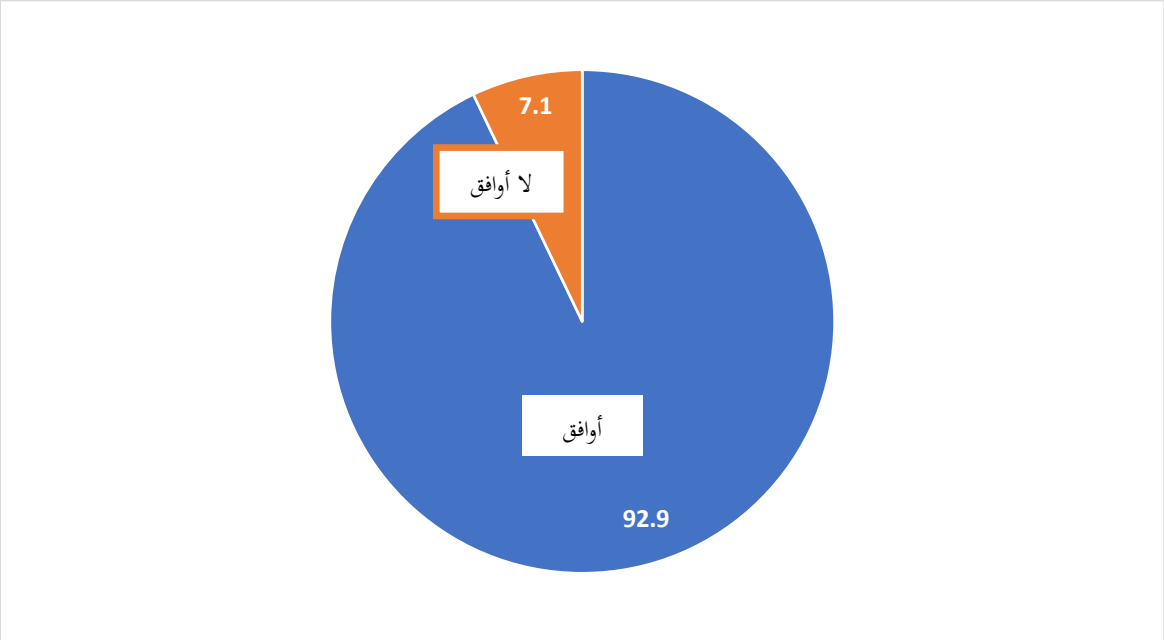


الرسم البياني (١) : تحليل رأي الطلبة عن النقاط المستفادة من خلال تطبيق إندرويد Ez-Maher

من خلال ذلك السؤال تمّ إدراج سؤال آخر حول فعالية التطبيق في تحسين مهارة الاستماع والكلام حيث وافق ٩٢,٢٪ من الطلبة على أن النموذج الأولي لتطبيق Ez-Maher يساعد على تحسين مهارة الاستماع والكلام، من خلال الفيديوهات المسجلة صوتيا ومرئيا ومن خلال التدريبات المتعلقة بالنص المسموع. أما ٧,١٪ لم يوافقوا على ذلك بأسباب آتية:

١- قلة النماذج المقدمة لمهارة الاستماع والكلام
٢- وقت عرض الفيديو قصير جدا
٣- تدريبات مهارة الكلام عبارة عن تدريب فردي لا يقدم ممارسة اللغة بشكل ثنائي أو فئوي.

الرسم البياني (٢) يوضح رأي الطلبة عن فعالية النموذج الأولي لتطبيق إندرويد في تحسين مهارة الكلام والاستماع في النسبة المئوية.



الرسم البياني (٢): تحليل رأي الطلبة عن فعالية النموذج الأولي لتطبيق إندرويد في تحسين مهارة الكلام والاستماع باللغة العربية

للإجابة على تلك الآراء نقول بأن قلة النماذج المعروضة في التطبيق؛ كان بسبب أن التطبيق هو عبارة عن نموذج أولي وهو في مرحلة التقييم فنجاح التطبيق وفعالية المواد التعليمية والتدريبات فيه يعطي فرصة للباحث بتطوير هذا التطبيق وإضافة فيديوهات تعليمية أخرى. لقد تمّ وضع تسعة فيديوهات. ثلاث فيديوهات للمستوى المبتدئ، وثلاث فيديوهات للمستوى المتوسط، وثلاث فيديوهات للمستوى المتقدم. حيث أن جميع الفيديوهات من المستوى المبتدئ إلى المستوى المتقدم تحتوي على ٢٢٠٩ كلمة وهو الحد الأدنى المطلوب لطلبة الجامعة معرفة الكلمات في اللغة الأجنبية. حيث أُجري بحث يقول أن امتلاك ٢٠٠٠-٥٠٠٠ كلمة يساعد الطالب الجامعي على فهم ٨ كلمات من أصل ١٠ كلمات مدروسة في اللغة الأجنبية (ناشين،٢٠٠١).

أما إجابة عن سؤال وقت عرض الفيديو القصير فقد استند الباحثون على أن مدة انتباه الأشخاص البالغين المتنعمين بصحة جيدة تتراوح ما بين ١٠-٢٠ دقيقة (وليسون وجيميس كورن:٢٠٠٧) فمدة الفيديوهات التي تمّ إعدادها تتراوح ما بين ٥ دقائق إلى ١٢ دقيقة.

أما بالنسبة للتدريبات ذات الطابع الإنفرادي هو بسبب أن هذا التطبيق في حالة نموذج أولي وقيّد التقييم. فلذلك لم يتمكن الباحثون من إدخال عنصر الدردشة في التطبيق بسبب عدم انتشار استخدام هذا

الموقع. يرى الباحثون أن طريقة تطوير مهارة الكلام يمكن أن يكون بزيادة الثروات اللغوية ومعرفة استخدام تلك الكلمات وتوظيفها بالشكل الصحيح أثناء الكلام، لأن إيجاد بيئة حية لممارسة اللغة العربية شيء خارج عن قدرة الإنسان مهما كانت التكنولوجيا وسيلة توحد العالم وتجعله قرية صغيرة. فهناك أمور لا يستطيع الإنسان التحكّم والسيطرة عليها بسبب الظروف مثل البيئة، والرغبة، والفروقات الزمنية والمكانية. ولكن ليس من المستحيل إيجاد بيئة افتراضية تساعد الطالب على ممارسة اللغة العربية من خلال التدريبات والاستماع الدائم إلى اللغة العربية.

الخلاصة والتوصيات

إن تطوير نموذج أولي لتطبيق إندرويد Ez-Maher كان لغرض مساعدة معلمي اللغة العربية والطلبة خاصة للحصول على مواد تعليمية إضافية تتيح ممارسة اللغة العربية بشكل حديث وشيق. وبطريقة مباشرة يمكن لهذا التطبيق إثراء المواد التعليمية الرقمية وجعلها في متناول الأيدي؛ نظرا لانتشار التكنولوجيا الحديثة في الثورة الصناعية الرابعة. ومن خلال هذا التقييم والتعليقات نتمنى أن يتمّ تطوير هذا التطبيق إلى الأفضل وإدراج عناصر تعليمية أكثر مثل وضع معجم جذر الكلمة ومشتقاتها وكذلك أيضا تزويد التطبيق بخدمة الدردشة لتعويد الطالب استخدام الكلمات المدروسة من خلال الدردشة التي تعتبر جزء أساسي لتعزيز الكلمات المذكورة وتذكرها مدة أطول حتى يمكن للطالب استخدام تلك الكلمات المدروسة استخداما سليما أثناء المحادثة باللغة العربية. نأمل أن يساهم هذا العمل في نشر اللغة العربية وتحبيبها في نفوس الراغبين في تعلّمها وليس هذا فحسب بل يكون فرصة لفتح مجال أكبر في الابتكار والإبداع.

المراجع

Aliff Nawi dan Mohd Isa Hamzah. (2013). Tahap Penerimaan Telefon Bimbit Sebagai M-Pelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam & Bahasa Arab*, 5(1), 2013 pp. 1-10.

Chew Fong Peng, Abdul Jalil Othman. (2008). Pengabaian kemahiran mendengar dan bertutur dalam bilik darjah di sekolah menengah: Punca, masalah dan kesannya di Malaysia. *Sosiohumanika, Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan* 1(1), pp.167-192.

Gan, Z. (2012). Understanding L2 Speaking Problems: Implications for ESL Curriculum Development in a Teacher Training Institution in Hong Kong. *Australian Journal of Teacher Education*. 37(1), pp. 43-59.

Ghazali Yusri, Nik Mohd. Rahimi dan Parilah M. Shah. (2010). Sikap Pelajar Terhadap Pembelajaran Kemahiran Lisan Bahasa Arab di Universiti Teknologi MARA (UiTM). GEMA Online® *Journal of Language Studies*. Vol. 10(3), pp. 15-33

Ibtisam Abdullah & Zamri Ahmad. (2012). Pengajaran Kemahiran Mendengar Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua. *Prosiding Persidangan Kebangsaan Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab 21012* (PKEBAR'12), anjuran Unit Bahasa Arab, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, 19 Mei

Khairulzaman Kadir, & Mat Taib Pa. (2011). *al-Mushaqqah allati Yuwajihuha al-Tulab al-Malīziyūn fī Ta'alum al-Lughah al-'Arabiyyah*. Paper presented at the Prosiding Seminar Antarabangsa Pengajaran Bahasa Arab (SAPBA'11): Wawasan dan Cabaran MalaysiaChina, Bangi.

Lickona, T. (1991). *Educating for Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam.

Maimun Aqsha Lubis, Wan Nurul Syuhada' Wan Hassan & Mohd Isa Hamzah. (2017). Tahap Pengetahuan Dan Kesediaan Guru-Guru Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Selangor Terhadap Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Pendidikan Islam. *Jurnal ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization* (ACERJ)1(1), pp. 1-13.

Nation, P. (2001). *Learning Vocabulary in another Language*. Cambridge: Cambridge University Press

Rafidah Kamarudin, Muhamad Izzat Rahim, Norfazlika Abd Karim, Sharifah Sheha Syed Aziz Baftim, Zainon Ismai & Mazliyana Zainal Arifin. (2018). Penggunaan Aplikasi MApEC dalam Pembelajaran Terminologi Asas Bahasa Inggeris. *Jurnal Inovasi Malaysia* (JURIM). 1(2), pp. 111-124.

Rosni Samah. (2009). *Isu Pmbelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Nilai: Universiti Sains Islam Malaysia

Wilson, Karen; Korn, James H. (5 June 2007). Attention During Lectures: Beyond Ten Minutes. Teaching of Psychology. 34 (2): pp. 85-89.

Zawawi Ismail, Ab Halim Tamuri, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff & Mohd Ala-Uddin Othman. (2011). Teknik Pengajaran kemahiran Bertutur Bahasa Arab di SMKA di Malaysia. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 11(2), pp. 67-82.

الموقع الإلكتروني:

https://buildfire.com/app-statistics/ .(تاريخ الزيارة: ٨ أكتوبر ٢٠٢٠)