PSYCHOLOGY AND EDUCATION (2024) 61(4): 459-477
ISSN:1553-6939

The role of educational technological applications and games in enhancing Arabic school vocabulary learning

Moussaad Foudili

Mohamed BOUDIAF University -M'sila (Algeria), E-mail: moussaad.foudili@univ-msila.dz

Received: 04/2024, Published: 05/2024

Abstract:

Teaching Arabic vocabulary in the school stages has become dependent on modern technology that allows the learner to use lexical applications as well as advanced technological lexical games. These innovative tools come to contribute to enhancing vocabulary learning in interesting and effective ways, as technological lexical applications allow easy access to vocabulary resources via smart phones, tablets and computers, such as: electronic dictionary applications, while technological lexical games work to stimulate interest and active participation of students in the learning process. Arabic language vocabulary. Designed to enhance interaction and communication between students, providing a wide range of educational resources for this purpose via the Internet, including what is provided for use without the Internet. This article examines some examples of technological lexical applications and games used in the Arab world among learners and understanding the extent to which Its effectiveness in teaching Arabic language vocabulary, and what are its most important challenges in doing so.

Keywords: educational Arabic language, school dictionary, lexical applications, lexical games, technology.

دور التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية التعليمية في تعزيز تعليم المعجم المدرسي العربي

د. أم السعد فضيلي

جامعة محمد بوضياف –المسيلة (الجزائر)، البريد الإلكتروني: moussaad.foudili@univ-msila.dz

الملخص:

أصبح تعليم المفردات العربية في المراحل المدرسية يعتمد على التكنولوجيا الحديثة التي تتيح للمتعلم استخدام التطبيقات المعجمية وكذا الألعاب المعجمية التكنولوجية المطورة. هذه الأدوات المبتكرة التي جاءت لتسهم في تعزيز تعلم المفردات بطرق مشوقة وفعّالة، إذ تتيح التطبيقات المعجمية التكنولوجية سهولة الوصول إلى مصادر المفردات عبر الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية والحواسيب مثل: تطبيقات القواميس الإلكترونية ، بينما تعمل الألعاب المعجمية التكنولوجية على تحفيز الاهتمام والمشاركة النشطة للطلاب في عملية تعلم مفردات اللغة العربية. مصممة لتعزيز التفاعل والتواصل بين الطلاب، موفرة مجموعة واسعة من الموارد التعليمية لهذا الغرض عبر الشبكة العنكبوتية (الإنترنت)، وفيها ما يوفر للاستخدام دون (نت) ، تقف هذه المقالة على بعض النماذج للتطبيقات والالعاب المعجمية التكنولوجية المستخدمة في العالم العربي لدى المتعلمين و فهم مدى فاعليتها في تعليم مفردات اللغة العربية، وما أهم تحدياتها في ذلك.

الكلمات المفاتيح: تعليمية اللغة العربية، المعجم المدرسي، التطبيقات المعجمية، الالعاب المعجمية، التكنولوجيا.

مقدمة:

تم تصميم المعاجم اللغوية المدرسية (المرحلية) للناشئة والمتعلمين في المراحل الأولى من تعليمهم لتكون مناسبة لقدرات الطلاب العقلية والفكرية ومستوياتهم العلمية وفئاتهم العمرية نظرًا لأن المتعلم العربي في هذه المراحل الأولى يكون محدود الرصيد اللغوي والثقافي . ويجد صعوبة في التعامل مع المعاجم الضخمة التي تجمع مادة اللغة العربية، فكان "اهتمام المؤلفين اتجه منذ زمان قريب الى اللغة التي يجب ان تعلم للطفل العربي في زماننا فالفوا معجمات مدرسية أو طلابية أكثرها مختصره من المعجمات العامة ".[1]

وقد عرّف المعجم المدرسي بأنه " وسيله من الوسائل التربوية التعليمية التي يحتاجها التلميذ في دراسته وبحوثه، وتساهم في انجاح العملية التعليمية التعلمية" [2]

وبهذا أنئشت المعاجم اللغوية المدرسية العربية لتكون أداة بيداغوجية تكمل الكتب المدرسية والعمل التربوي، فهي من أهم الوسائل التعليمية المناسبة لاحتياجاتهم وتساعدهم على فهم واستيعاب اللغة العربية بشكل فعال وسهل.

ويشير هذا الى "ارتباط المعجم المدرسي بالمدرسة وبالمنهاج الذي يدرس في مستوى معين ويعكس المضامين الواردة في المنهاج وحاجه المتعلم البحث فيها لاستجلاء ما غمض منها وللاستزادة او اغناء رصيده" [3]

فهي في الوقت ذاته لا تحيد عن الاطار التربوي والمنهاج التعليمي والمقرر المدرسي كونها تساعد المتعلم العربي على اكتساب "ثروة لغوية أكثر وأوسع وأعمق بشكل تدريجي ونتيجة لذلك تتعدد المعاجم المرحلية حسب تعدد المراحل الزمنية والتعليمية للناشئين [4]"

وبدخول التكنولوجيا الحديثة إلى التعليم، وبشكل خاص تعليم المعجم والمفردات، قد أحدث تحولًا كبيرًا في عملية التعلم. بتكريس الأدوات التكنولوجية لبرمجة واستخدام التطبيقات والألعاب المعجمية المتخصصة في تعليم مفردات اللغة ، موفرة أساليب مبتكرة وشيقة لتعلم المفردات بشكل فعال. تلك الأدوات توفر تجارب تعليمية تفاعلية ومحفزة، وتسهم في توسيع مفردات الطلاب وتحسين مهاراتهم اللغوية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن تخصيص هذه التطبيقات لتلبية احتياجات كل طالب على حدة، مما يجعل عملية التعلم ملائمة وفعالة. فبفضل هذه الابتكارات التكنولوجية، أصبح تعلم المفردات أكثر متعة وتحفيزًا، ويساهم في تطوير مهارات اللغة بشكل شامل.

وقد أشار (عبد المجيد إبراهيم) إلى أن أهمية تنمية مهارات المعلمين تنبع من التطورات التكنولوجية الحديثة التي أصبحت في متناول الطلاب أكثر من المعلمين، وهذا يتطلب من المعلمين الاطلاع على المستحدثات في مجال التقنيات التعليمية، والتي من أبرزها تطبيقات الهواتف الذكية التي تسهم في تنمية التحصيل الدراسي في شتى المواد الدراسية[5].

---

[1] - عبد الرحمن الحاج صالح، انواع المعاجم الحديثة ومنهج وضعها، مجله مجمع اللغة العربية، مجمع اللغة العربية، دمشق، سوريا، 2002م، مج 78، ج3، ص 673

[2] - بن حولي ميدني، المعجم اللغوي العربي من النشاه الى الاكتمال، دارهومة، الجزائر ، ط1، 2003م، ص 21

[3]- عباس الصوري، في الممارسة المعجمية للمتن اللغوي، مجلة اللسان العربي، مكتب تنسيق التعريب، الرباط، المغرب، 1998م، ع45، ص 27

[4]- احمد محمد المعتوق، الحصيلة اللغوية، اهميتها ، مصادرها، وسائل تنميتها، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، اغسطس 1996م، ص 195

[5] - عبد المجيد، أحمد صادق؛ إبراهيم، عاصم محمد. تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الويب التشاركي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج تطبيقات الهواتف الذكية والثقة في التعلم الرقمي لدى طلاب جامعة الملك خالد، *المجلة التربوية الدولية المتخصصة* ع7 ، يناير 2018م، من . 73-58، ص

وأكد (طعيمه الشعيبي) أن استخدام التقنيات التعليمية في العملية التعليمية من الاتجاهات التربوية العالمية المعاصرة، وذلك لملاحقة التغير السريع في المستحدثات من البرامج والتقنيات، مع التأكيد على الاستفادة منها في توظيف الهواتف الذكية في عمليتي التعليم والتعلم، حيث أن مهام المهارات اللغوية في ظل التقنيات التعليمية أصبحت ملحة وضرورية لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، كما أنها تتطلب مهارات خاصة في استخدام وإدارة هذه التقنيات التعليمية.[6]

وفي ظل هذا حري بنا في هذه الورقة البحثية طرح اشكاليةتنضوي تحتها مجموعة اسئلة أهمها:

ما هي الفوائد الرئيسية لاستخدام التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية في تحسين تعلم اللغة العربية؟

هل لاستخدام التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية فاعلية في تعلم اللغة العربية؟ هل هي بشكل أكثر فاعلية من المعجم المدرسي التقليدي؟

هل لاستخدام تطبيقات المعجم سلبيات في تعليم الطلاب مفردات اللغة العربية وتحسين مهاراتهم اللغوية

ما هي التحديات الرئيسية التي يمكن مواجهتها عند استخدام التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية في تعليم اللغة العربية وكيف يمكن التغلب عليها؟

الألعاب المعجمية التكنولوجية:

الألعاب المعجمية (اللغوية) التكنولوجية (الإلكترونية): Language GamesElectronic

عرفها (مشعل النابلسي) بأنها جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات إلكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الأجهزة المحمولة، وتكون ذات أهداف تعليمية محددة ومخطط لها، ويتم تحقيقها وفق قواعد منظمة.[7]

وتعرف إجرائيًا بأنها مجموعة متنوعة من الأنشطة اللغوية الإلكترونية الشاملة التي يمارسها التلميذ من خلال الحاسب، أو الأجهزة المحمولة، أو الإنترنت، ويتم التفاعل فيها بين تلميذين أو أكثر تحت إشراف المعلم، وبطريقة منظمة من أجل الوصول لأهداف تعليمية محددة، تهدف إلى تنمية المهارات اللغوية الموسعة لديه.

وتعد الألعاب اللغوية (المعجمية) أحد الأنشطة اللغوية التي يوصى باستخدامها، لما تتميز به، فهي تزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية، كما أنها تنمي الثقة بالنفس وتزيد الدافعية للتعلم، وتنمي القدرة على التفكير الابتكاري، وتساعد في تشخيص الصعوبات التي يواجهها التلاميذ ولا يتمكنون من التعبير عنها[8].

وفي السنوات الأخيرة لهذا العصر زاد الاهتمام بالألعاب الإلكترونية مما أثار انتباه التربويين لهذا الاهتمام واستحق الدراسة والبحث بهدف الاستفادة من حب التلاميذ للألعاب، ولما لها من جاذبية تجعل التلميذ لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف المنشود، وبيئة تعليمية تحفزه على استثارة دافع المتعلم للمشاركة الإيجابية للتعلم[9].

---

[6] - طعيمه، رشدي أحمد؛ الشعيبي، محمد علاء الدين (2006 .(*تعليم القراءة والأدب: استراتيجية مختلفة لجمهور متنوع*، القاهرة: دار الفكر العربي، ، 2006 م، ص 194

[7] - مشعل بن محمد النابلسي، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية، بحث منشور، **مجلة كلية التربية**، جامعة الإسكندرية، مج28، ع 1، أكتوبر، 2018، ص ص154- 156.

[8] - أماني عبد المنعم بلال، فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد، بحث منشور، **المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل**، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مج 02،ع8 ، 2019، ص ص 91- 102 . ص93

[9] - زينب محمد خليفة، ومنى محمود جاد. أثر التفاعل بين نمط الإبحار في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والميل نحوها، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، رابطة التربويين العرب، المجلد(4)، العدد(43)، نوفمبر، 2013، من ص ص 8-13. ص 02

يتضح مما سبق أن الألعاب المعجمية التعليمية الإلكترونية وسيلة ميسرة لعملية التعلم؛ فهي فعالة في ربط المتعلم بالبيئة التي يعيش فيها، حيث إنها تراعي حاجات ومتطلبات المتعلم من المعرفة الهائلة، بالإضافة إلى ذلك، وتساعد الألعاب الإلكترونية المتعلم على تحقيق نجاحه وتطوير ذاته من خلال توفير فرص التعلم وفقًا لمستواه وقدراته. تعمل هذه الألعاب أيضًا كوسيلة لربط المعرفة السابقة بالمعرفة الجديدة، وتمكن المتعلم من اكتشاف المعلومات بنفسه، مما يضفي على عملية التعلم هذا المعنى العميق.

وقد تواصلت مجلة **البيان** مع الاكاديمي الامريكي (بول اندرسون) مؤسس شركة (بورمان ساينس) الذي يشارك في القمة العالمية للحكومات للحديث عن مستقبل التعليم الابتدائي بين اللعب والجد في حوار انحاز فيه للتعلم باللعب.

حيث رأى (أندرسون) أنه في عصر التكنولوجيا الحديثة وانتشار وسائل الترفيه المعتمدة على أدوات التواصل أصبحت الكتب التعليمية تعيش مأزقا حقيقيا بسبب الجدية التي تحيط بها والنظريات الجامدة التي تعتري ثناياها وتؤطر زواياها حتى بات من الضروري ايجاد وسائل تجعل من العملية التعليمية امرا ممتعا وخصوصا في عصر لم تعد تفارق فيه الهواتف الخلوية المملوءة عن على اخرها بالألعاب الإلكترونية ابدا الصغار قبل الكبار لتطل الألعاب التعليمية براسها وتصبح جزءا رئيسا من عمليه التعليم.

مؤكدا أن الحرية التي تمنحها الألعاب تعزز المعلومة المكتسبة ومشيرا الى أن أطفال المستقبل على موعد مع الكثير من المرح المفيد الذي يشجع على التعلم دون اي صعوبات و ضغوطات يفرضها الواجب المدرسي ما يؤثر ايجابا في مسيره التعليم ويزيد شغف التعلم واكتساب المعارف لدى الطلاب.

وأشار (اندرسون) الى ان التكنولوجيا اضافت امرا جديدا للفصول الدراسية وقال على الرغم من ان الكتاب هو الجزء الاهم في العملية التعليمية الا ان الألعاب والفيديوهات التعليمية تقدم للطلاب نموذجا بديلا يساعد على استيعاب المعلومات اضافة الى الفصول الدراسية الحديثة التي تعد مزيجا من كل أشكال التعلم.

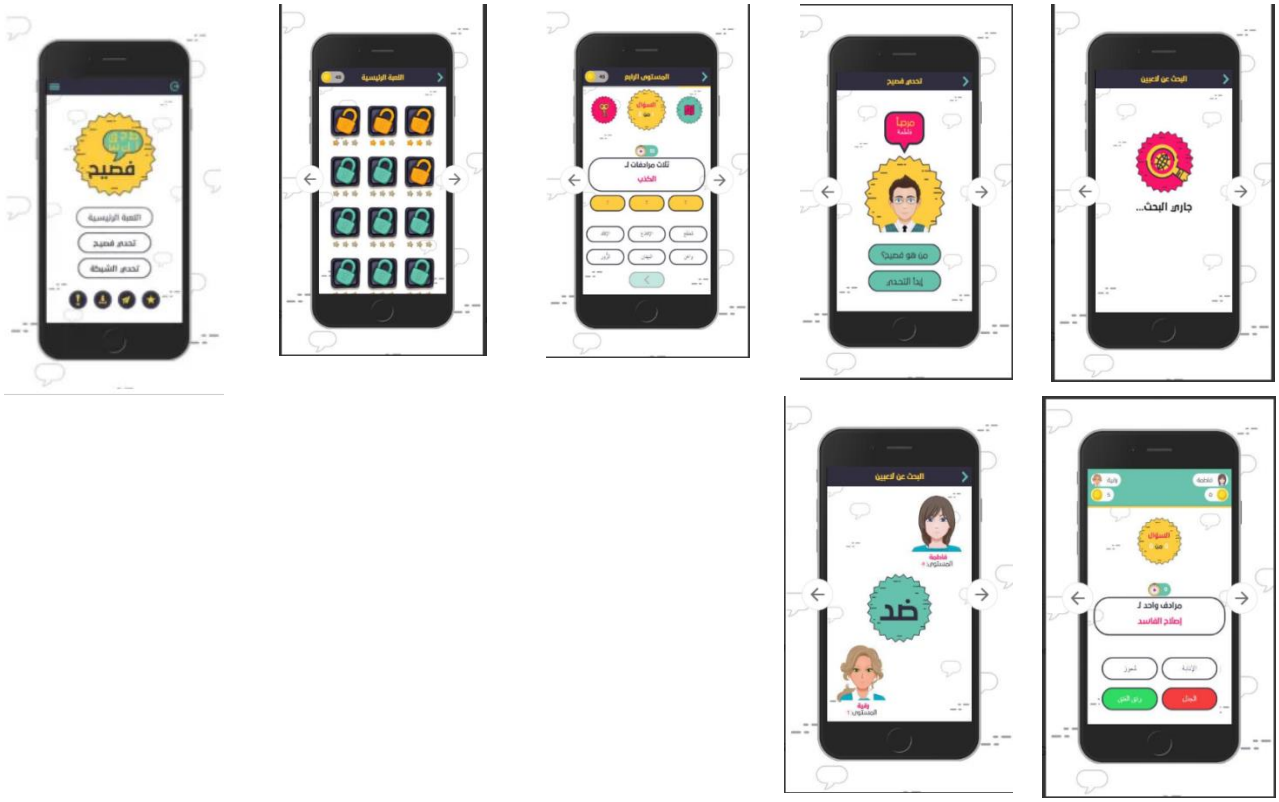
وأكد (اندرسون) أن الألعاب المستخدمة في عملية التعلم تستخدم عناصر خاصه في تصميمها بهدف تحسين الحياة في العالم الحقيقي، لافتا الى ان نظام تعقب النشاط (Flt Bit) يعد خير مثال على التعلم باللعب فهو يوفر للمستخدم معلومات عن مستويات النشاط الخاص به ويفتح المجال للمنافسة بين الاصدقاء ما يوفر تواصلا اجتماعيا بناء، فالتفاعلية بحرية في اطار اللعبة حسبه هو ما ينجح اكتساب المعارف بسهولة ويرسخها.

وعما اذا كان من الممكن أن يحِلّ التعلّم بالألعاب بديلا عن الكتاب قال: الألعاب والفيديوهات التعليمية قد تحل محل الكتب في بعض الجوانب الا انها لا تحل محل الفصول والمعلمين وهناك نسبه صغيره من الطلاب تنجح عبر مدارس الانترنت التي تعتمد اعتمادا كاملا على التعليم باللعب.

وعن مدى قدرة التعلم باللعب على زيادة مهارات ومعلومات الطلاب في زمن تراجع فيه كم المعلومات لديهم مع انتشار وسائل الترفيه قال (أندرسون): طلاب اليوم يخدعون أنفسهم بالاعتقاد أنهم يتعلمون من خلال مشاهدة أشرطة الفيديو، فالحصول على معلومات جديدة والقدرة على تطبيق هذه المعلومات أمر صعب لأن التعلم بذاته عملية صعبة، ولذا فالتعلم باللعب من الممكن ان يسهم في حسم هذا الصراع وجعل العملية التعليمية اكثر تقبلا وقبولا لدى الطلاب في المستقبل.[10]

لعبة فصيح:

[10] تمت الزيارة يوم: 19- 04- 2024، https://drgawdat.edutech-portal.net/archives/14890، بوابه تكنولوجيا التعليم، بول اندرسون، الالعاب التعليميه تزيد شغف المعرفه. حوار مع مجلة البيان. نقلا عن دارين شبير، البيان.



فصيح هي لعبة تربوية تعليمية تستهدف متحدثي اللغة العربية من الأعمار المتوسطة لدعم لغتهم وتعبيراتهم وللرفع من مستواهم اللغوي. تعتمد فكرة اللعبة على إظهار كلمة أو عبارة وعرض خيارات تحوي مرادفاً أو عدة مرادفات لذات الكلمة/العبارة. وفي سبيل بناء اللعبة تم تزويدها بعبارات ومرادفات مستخلصة من كتابي: فقه اللغة للثعالبي والألفاظ الكتابية للهمذاني.

من أهم مزايا اللعبة أنها توفر للاعب ثلاثة خيارات مختلفة لبدء اللعب وهي:

-اللعبة الرئيسية: والتي تعتبر كتدريب للاعب وتحتوي على 24 مستوى مختلف وكل مستوى يضم أربعة اسئلة مختلفة. في هذا النوع من اللعب سيكون بإمكان اللاعب الاستعانة بإحدى طرق المساعدات الثلاث المتوفرة في سبيل الإجابة عن أسئلة اللعبة.

-تحدي فصيح: وهي عبارة عن لعبة تحدي مع شخصية اللعبة "فصيح" والتي سيحدد مستواها المعرفي بالمرادفات عشوائياً أثناء اللعب بحيث تستطيع الشخصية الإجابة عن جميع الأسئلة بناءً على مستواها المحدد بطريقة صحيحة، أما بقية الأسئلة الأكبر من مستوى الشخصية فستقوم الشخصية بحرز الإجابة عشوائياً.

-تحدي الشبكة: في هذا النوع سيكون بإمكان اللاعب البحث عن منافسين آخرين عبر الشبكة للاستمتاع بتحدي ودي تنافسي معهم[11].

[11] - https://com-ionicframework-muftaah518640.bd.aptoide.com/app، تاريخ الزيارة: 22 مارس 2024، 10:08.

وقد "تمكنت كلية علوم الحاسب والمعلومات جامعه الملك سعود والمتمثلة بمجموعة (ايوان) البحثية عن تطبيقها فصيح لحصد جائزة أفضل تطبيق جوال عربي في مجال ألعاب التعليمية بمسابقة المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الاليكسو) الكبرى للتطبيقات الجوالة العربية في دورتها الثالثة على مستوى العالم العربي، والتي انطلقت يوم السبت 15 صفر 1439 ه الموافق ل 4 نوفمبر 2017 م بمدينة الحمامات التونسية حيث أعلن عن النتائج النهائية خلال الحفل الختامي للدورة والذي أشرف عليه كل من الدكتور سعود هلال الحربي المدير العام ل(اليكسو) والدكتور محمد انور معروف وزير تكنولوجيا الاتصال والاقتصاد الرقمي بالجمهورية التونسية حيث تأهل التطبيق للمرحلة النهائية لنيل الجائزة الكبرى في ظل المشاركة التي شهدتها الجائزة من قبل 19 دولة عربية في مجال تطوير تطبيقات الهواتف الجوالة، وقدّم نحو 1760 تطبيقا وقد نظر المحكمون في التطبيقات باعتماد معايير موضوعية دقيقة شملت مجالات الابتكار والتجديد، والخدمات، والمحتويات، وواجهات الاستعمال، والتقنية، والترويج، حيث تسلمت الجائزة الأستاذة الدكتورة هند بنت سليمان الخليفة البروفيسور بقسم تقنيه المعلومات بكليه علوم الحاسب والمعلومات والتي شاركت بتأسيس وادارة مجموعه (ايوان البحثية) وتهدف المسابقة الى رصد الكفاءات الشابة في الوطن العربي وتأطيرها وتشجيع المنتجين على الابداع والابتكار لدعم المحتوى الرقمي العربي بجعل الأجهزة الجوالة في خدمة التربية والثقافة والعلوم وتطبيق (فصيح) وهو لعبة تربوية تعليمية تستهدف متحدثي اللغة العربية من الاعمار المتوسطة لدعم لغتهم وتعبيراتهم، وللرفع من مستواهم اللغوي حيث تعتمد فكره اللعبة على إظهار كلمة أو عبارة وعرض خيارات تحوي مرادفا أو عدة مرادفات لذات الكلمة أو العبارة وفي سبيل بناء اللغة، تم تزويدها بعبارات ومرادفات مستخلصة من كتابي: (فقه اللغة للثعالبي، والالفاظ الكتابية للهمذاني)، وقد تقدم عميد كلية علوم الحاسب والمعلومات الاستاذ الدكتور (منصور الزعير) ومنسوبي الكلية بالتهنئة للأستاذة الدكتورة (هند الخليفة) مع المشاعر الصادقة بالفخر والاعتزاز بهذا الانجاز والذي يضاف لسلسلة انجازات كليه علوم الحاسب والمعلومات ليبرز انجازات جامعه الملك سعود في مجال علوم الحاسب والمعلومات وتطوير التطبيقات الإلكترونية والذي يتناسب مع توجهاتها نحو بناء مجتمع المعرفة ويجعلها في مصافي الجامعات العالمية [12]

لعبة كلمات كراش [13]: وهي من أشهر الألعاب التكنولوجية انتشارا، إذ فاق تنزيلها الخمسون مليونا وهو رقم كبير جدا.

[12] - https://drgawdat.edutech-portal.net/archives/15393تمت الزيارة يوم 17-04- 2024، موقع بوابة تكنولوجيا التعليم، الساعة ، 18:

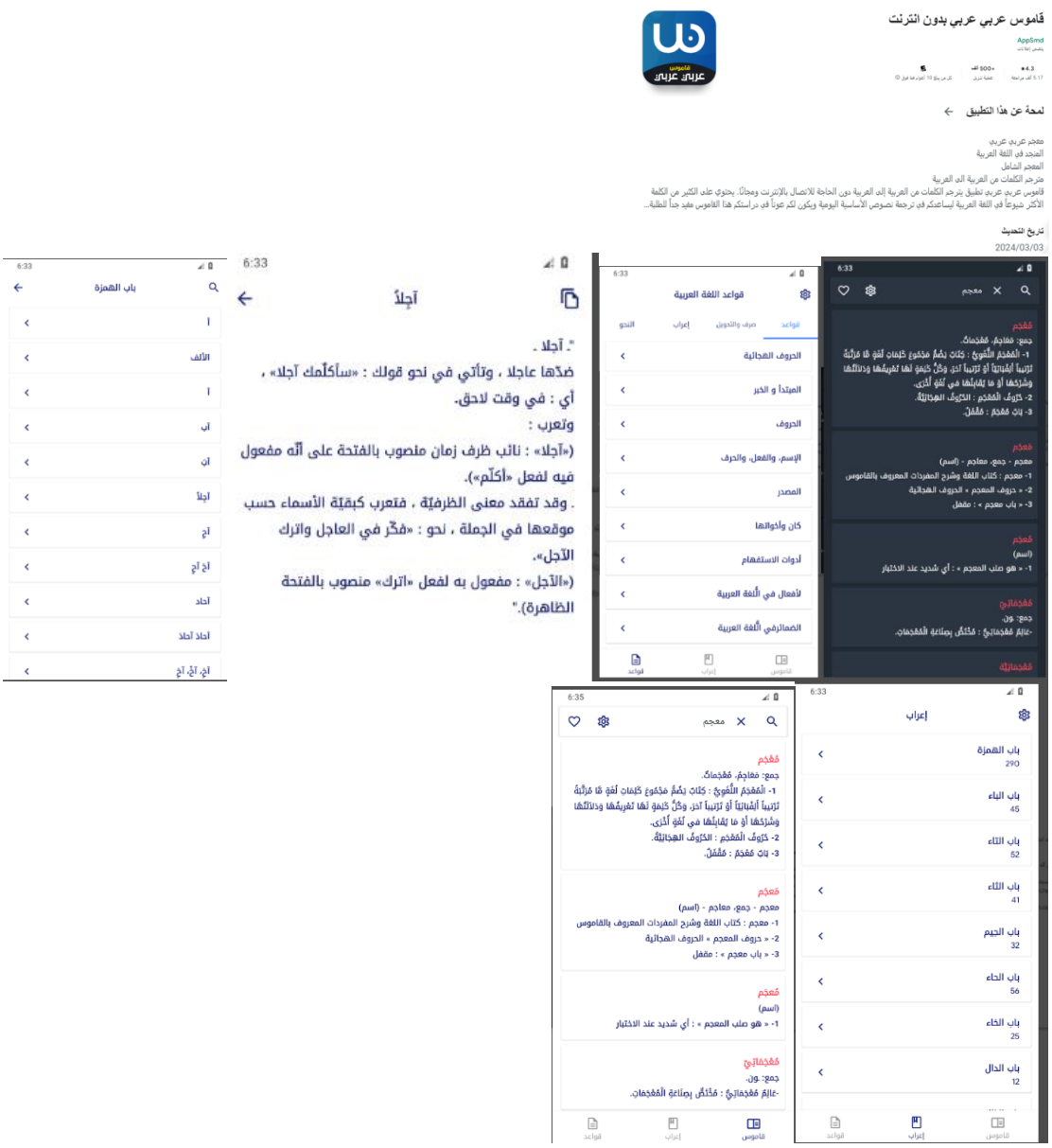
- د مصطفى جودت ، استاذ تكنولوجيا التعليم المشارك في جامعه الملك سعود، وجامعه حلوان مدير تطوير المحتوى الرقمي بجامعه الملك سعود

[13] - https://play.google.com/store/search? موقع متجر بلاي الذي يوفر جل التطبيقات والالعاب الالكترونية.

فبالإضافة إلى ما تتيحه هذه اللعبة من رصيد لغو ي وتفاعل ومرح في مستويات خريطة الكلمات فإنها توسع ثقافته الى حد بعيد، لهذا جاء تقييم اللعبة عال.

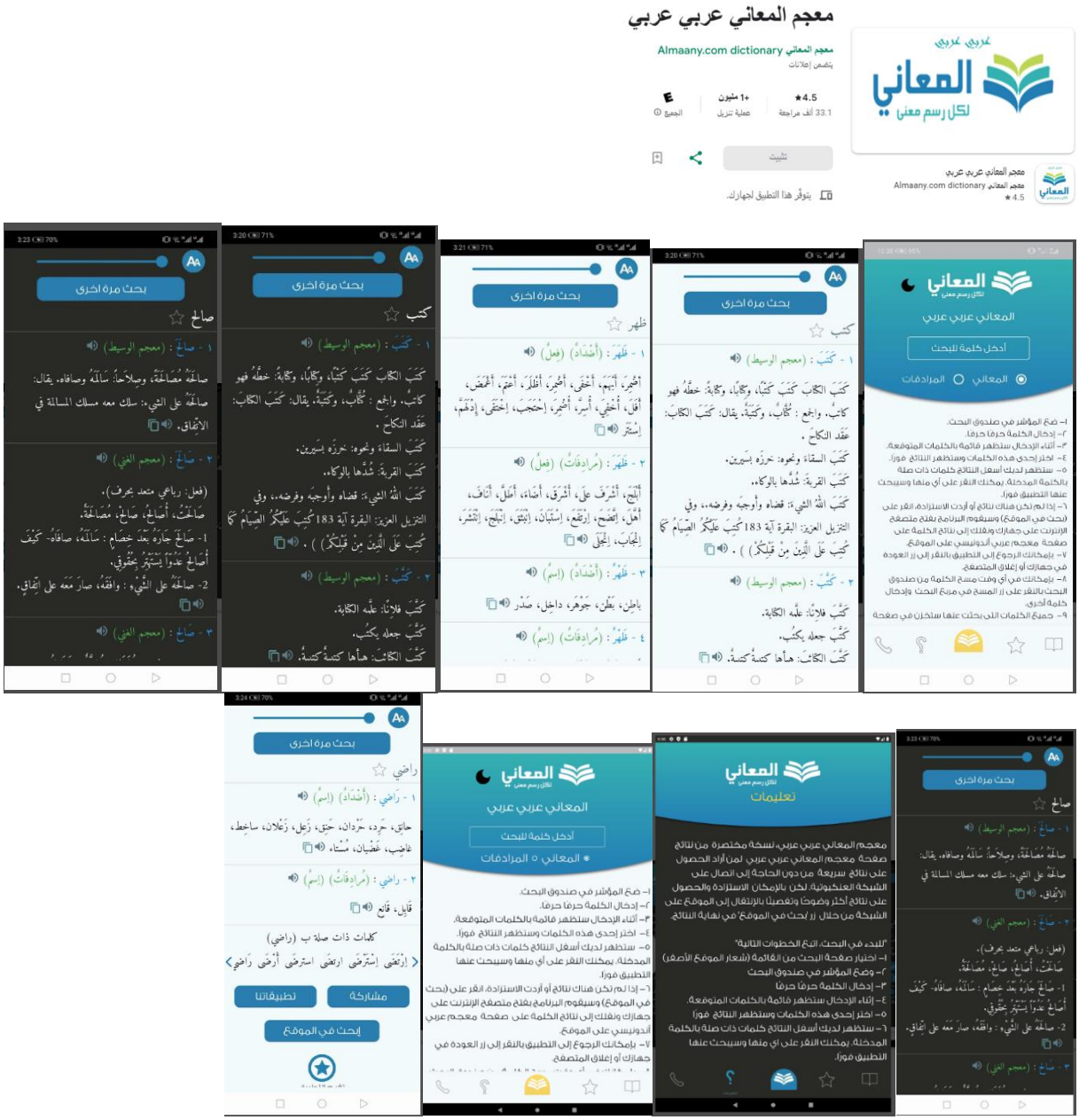
نماذج لتطبيقات الهاتف المعجمية المدرسية: هذه فقط بعض الأمثلة عن تطبيقات المعجم الالكترونية والتي يوفرها في المعتاد موقع قوقل متجر بلاي والتي وجدت اقبالا واسعا لاستعمالها .

قاموس عربي عربي (بدون انترنت):



465

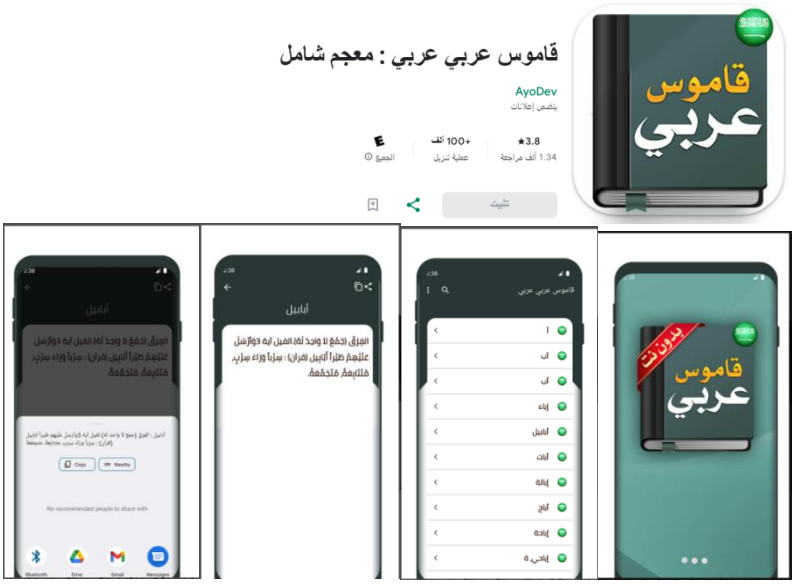
تطبيق المعاني(لكل رسم معنى) عربي عربي : من أوسع التطبيقات استعمالا وانتشارا وذلك لاعتماده على مدونة واسعة من المعاجم العربية فضلا عن



نبذة عن التطبيق: يوفر تطبيق المعاني كغيره نبذة تعريفية بخدماته ومحتواه لتسهيل التعامل معه :

وبالموازاة يوفر (متجر بلاي) نسخ أخرى لتطبيق (معجم المعاني للترجمة و للغات أخرى (اللغة العربية ولغة أخرى) ويقترحها كما هو مبين:

تطبيق معجم الشامل: وهو مختصر لمعجم المعاني عربي عربي:



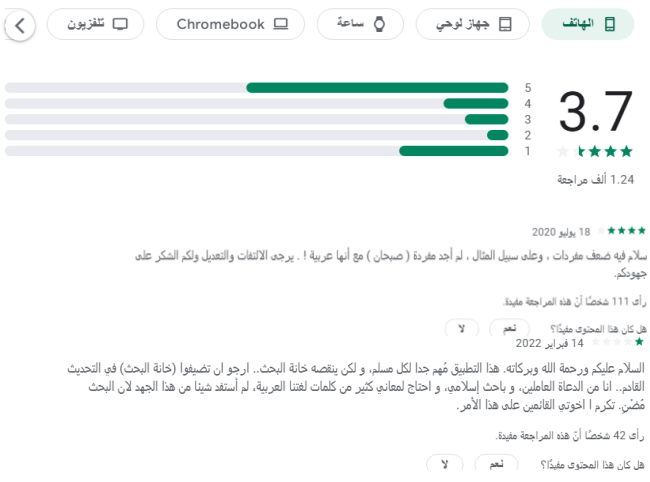
لمحة عن هذا التطبيق ←

معجم عربي عربي وقاموس للاستعمال من دون الإتصال بالانترنت يحوي نتائج مختصرة من معجم المعاني العربي العربي. يمكن توسعة البحث .
قاموس عربي عربي أو المعجم الشامل في اللغة هو تطبيق يقوم بترجمة الكلمات من اللغة العربية إلى العربية دون الحاجة للاتصال بالإنترنت ومجانًا. يحتوي على الكثير من الكلمة الأكثر شيوعاً في اللغة العربية ليساعدكم في ترجمة نصوص الأساسية اليومية ويكون لكم عوناً في دراستكم هذا القاموس مفيد جداً للطلبة الذين يقومون بدراسة اللغة العربية ولكل مهتم بدراسة اللغة العربية في الدراسة أو الحياة اليومية....

تاريخ التحديث

2024/02/18

هذا التطبيق اقل تفاعلا من المستخدمين ويحتاج الى التطوير



وهذه الملاحظات تلعب دورا كبيرا في اقبال المهتمين الى تنزيله او تر كه.

تطبيق معجم العرب:

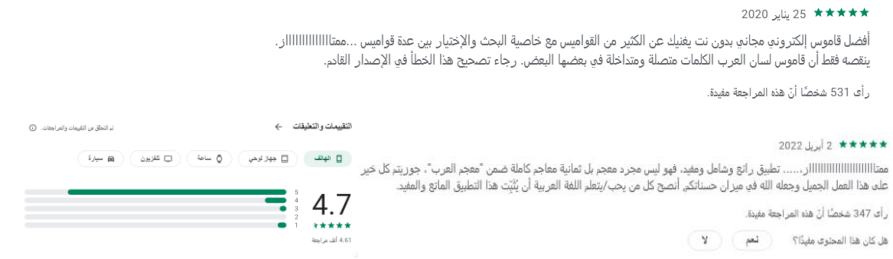
لمحة عن هذا التطبيق ←

Arabic dictionary For Free and No Ads

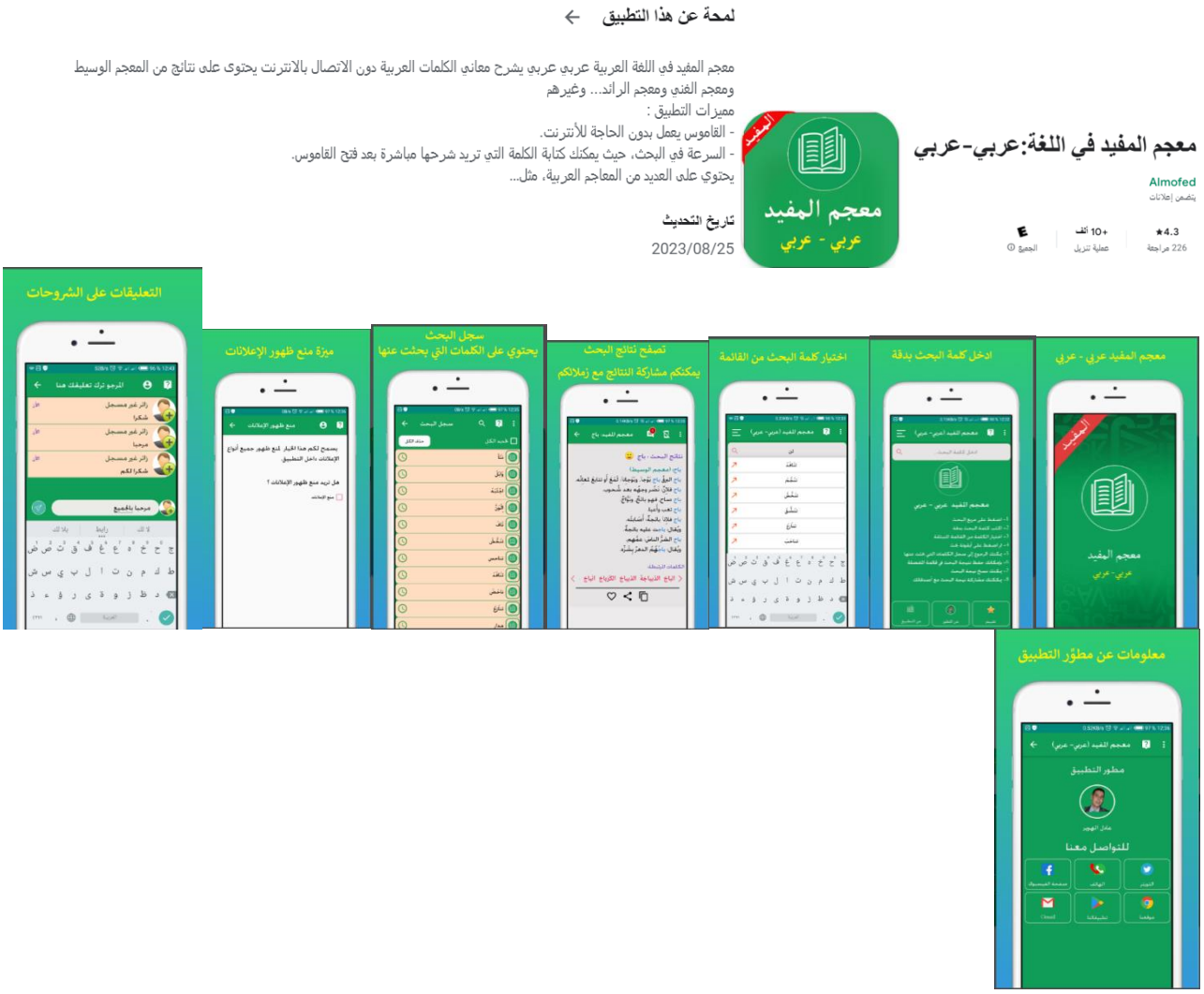
تطبيق معجم العرب لطالب العلم، عبارة عن معجم عربي عربي، يحتوي على ثمانية من المعاجم العربية الحديثة :
١. معجم الغني
٢. معجم اللغة العربية المعاصرة
٣. المعجم الوسيط..

تاريخ التحديث
2021/02/20

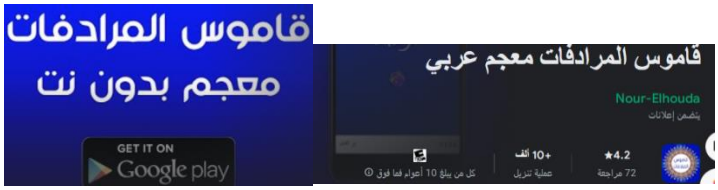
وهو بدون نت وقد حاز ثناء الكثيرين و يظهر ذلك في المراجعات ونسبة النجوم التي يتركها المستخدمون للتطبيق:

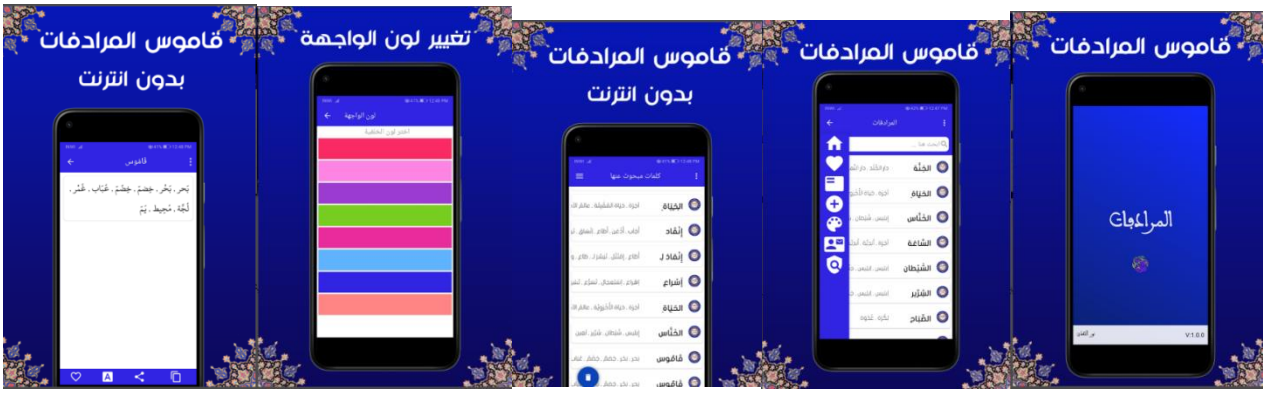


تطبيق معجم المفيد في اللغة عربي- عربي: وهو



قاموس المرادفات معجم بدون نت:



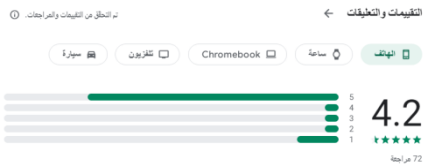


لمحة عن هذا التطبيق ←

معجم المرادفات عربي عربي وقاموس بدون الإتصال بالانترنت يحوي نتائج مختصرة من معجم المعاني، معجم عربي عربي . قاموس عربي عربي يحتوى على نتائج من المعجم الوسيط ومعجم الغني ومعجم الرائد

ميزات البرنامج :
- المعجم يعمل بدون انترنت.
- يحتوي على العديد من المعاجم العربية، مثل...

كما حاز هذا التطبيق على تقييمات ونجوم عالية بعد مراجعته من مستخدميه



وغيرها كثير ومتنوع من تطبيقات المعاجم والقواميس التي يوفرها متجر بلاي وتتنافس لتوفير خدمة تعليم المفردات العربية بشكل أسرع وأسهل مثل :

معجم قاموس الاضداد بدون انترنت
Nour-Elhouda
★4.6

قاموس عربي عربي بدون نت
Nour-Elhouda
★4.2

وليس هدف هذه الورقة البحثية ان نأتي على حصر جميع ما برمج وأنجز من تطبيقات وألعاب معجمية تكنولوجية للطلاب في الوطن العربي ولكن حسبنا التوكيد على ان الجهود التكنولوجية المعجمية تنوعت وتواصلت جاعلة الطلاب والمدرسة في بؤره اهتمامها في عصرنا الحالي ، وان هذه الجهود المعجمية قدمت بين يديها مجموعة من الملحوظات التي يمكن تقسيمها إلى ما هو إيجابي في استخدامها والافادة منها وما هو سلبي من ذلك، وأخرى لأهم تحدياتها و للتوصيات بشأن استغلالها كما ينبغي:

ايجابيات استعمال الألعاب والتطبيقات المعجمية التعليمية التكنولوجية :

تتضح العديد من الايجابيات والمنافع لاستخدام تطبيقات المعجم والألعاب التكنولوجية. تتمثل فيما يلي:

- التوفر السهل والوصول الفوري: فمع تطور التطبيقات والموارد المعجمية عبر الإنترنت، أصبحت مصادر المعجم المتاحة على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر أكثر سهولة ووفرة. يمكن للطلاب الوصول إلى قواميس عربية شاملة وأدوات ترجمة فورية بسرعة عند الحاجة.

-التعليم وتعزيز المعرفة: فهدف تطبيقات المعجم والألعاب التكنولوجية إلى تعزيز التعلم وزيادة المعرفة في ظرف وجيز وجهد أقل. فتستخدم هذه التطبيقات والألعاب لتعليم المفردات والمفاهيم الجديدة (السياقات)كما توفر تعزيز المعرفة في المجالات العلمية والتاريخية والثقافية وغيرها.

-تنمية المهارات العقلية والتفكيرية: تساعد تطبيقات وألعاب المعجم التكنولوجية في تنمية مهارات مثل التفكير النقدي والتحليلي والإبداعي وحل المشكلات. فتعمل هذه التطبيقات على تحفيز التفكير وتعزيز المهارات العقلية لدى المستخدمين.

-تعزيز التفاعل الاجتماعي والتعاون: تسمح التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية إلى تعزيز التفاعل الاجتماعي والتواصل بين المستخدمين. يمكن للأفراد اللعب معًا أو التفاعل في المجتمعات الافتراضية وتعزيز التعاون وبناء الصداقات من خلال النوافذ المتاحة فيها لذلك .

-الترفيه والاستمتاع: من جانب آخر تكسر التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية الجدية الموجودة في المعجم المدرسي العادي، وتوفر وسيلة للترفيه والاستمتاع. يمكن للأفراد الاسترخاء والاستمتاع بتجارب ترفيهية مسلية ومليئة بالتحديات والمغامرات مما يضمن التحفيز والاهتمام والمتعة دائما.

-توفير الوقت والكفاءة: كما سبقت الاشارة توفر تطبيقات المعجم والألعاب التكنولوجية الوقت فبضغطة واحدة وبسرعة مذهلة يتحصل المتعلم على تعريفات للمفردات ومرادفاتها وأمثلة استخدامها وغيرها من متطلبات تعلمه للمفردات، فهي تزيد من الكفاءة في مجالات تعلم اللغات أو تنمية المهارات، فيمكن لتطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية تسهيل عملية تعلم الكلمات الجديدة وتقديمها بطرق تفاعلية وممتعة.

-التحفيز وتعزيز الانخراط: تتوفر تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية عى قدرة هائلة لتحفيز المستخدمين وتعزيز انخراطهم في عملية التعلم. من خلال استخدام العناصر التفاعلية والمكافآت والتحديات، وتقدم تدريجياً في المستويات والمهارات اللغوية.

واتساع دائرة استخدامها فانتشارها في المجتمع المدرسي يكفل استقطاب الأغلبية لاستخدامها والدخول في فضائها، حيث يمكن لهذه التطبيقات زيادة الدافع والمشاركة لدى المستخدمين.

باختصار، تهدف تطبيقات المعجم والألعاب التكنولوجية إلى توفير تجارب تعليمية ممتعة ومفيدة، وتعزيز المعرفة والمهارات العقلية والتفاعل الاجتماعي في عصرنا الحالي.

-تعزيز التعلم التفاعلي: إذ تساعد الألعاب المعجمية التكنولوجية على تعزيز التعلم التفاعلي، حيث يتفاعل المتعلمون مع المفردات والمعاني بطرق ممتعة ومشوقة تعزيز المشاركة والتعاون بين الطلاب، حيث يمكنهم اللعب معًا ومناقشة المفردات والمعاني واكتشاف مستوياتهم. بما تتيحه من ابداع في تصميمها واضافات تكفل ذلك.

-توفير بيئة آمنة للتعلم: توفر تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية بيئة آمنة ومحفزة للطلاب لاستكشاف اللغة وتجربة المفردات دون الخوف من التقييد أو ارتكاب أخطاء.

- تنويع وسائل التعلم: توفر الألعاب المعجمية التكنولوجية وسيلة تعليمية مختلفة ومبتكرة لتنويع وسائل التعلم، مما يساعد في جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم.

-تعزيز الاستدامة والمراجعة: تساعد الألعاب المعجمية التكنولوجية على تعزيز الاستدامة في التعلم والمراجعة للمفردات والمعاني، حيث يتم ممارسة اللغة بشكل مستمر وتكرار المفردات من خلال التفاعل مع الألعاب.

-تتبع التقدم والتقييم: حيث تتيح التطبيقات المعجمية المدمجة والألعاب المعجمية التكنولوجية تتبع تقدم الطلاب وتقييم أدائهم في تعلم المفردات. يمكن أن توفر ملاحظات فورية وتقارير تحليلية للمعلمين لمساعدتهم في توجيه الطلاب وتحسين تجربة التعلم..

- تخصيص جولات وفقًا للمستوى والقدرات: حيث يمكن تصنيف الألعاب المعجمية التكنولوجية وفقًا لمستوى الصعوبة ومستوى القدرات اللغوية للمتعلمين، مما يسمح بتخصيص التجربة التعليمية لتتناسب مع احتياجاتهم الفردية.

- تعزيز التركيز والذاكرة: في الألعاب المعجمية التكنولوجية تحديات تعزز التركيز وتحفز الذاكرة، حيث يتعين على اللاعبين استخدام المفردات واستدعائها بسرعة وبدقة وبشكل صحيح.

- توفير ردود فعل فورية: توفر الألعاب المعجمية التكنولوجية ردود فعل فورية للأداء اللغوي، مما يسمح للناشئة والمتعلمين بتقييم أدائهم وتحسينه على الفور.

- تعزيز التعلم الذاتي والاستقلالية: تمكن التطبيقات و الألعاب المعجمية التكنولوجية الناشئة والمتعلمين تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية تعزز التعلم الذاتي والاستقلالية، حيث يتحكم المتعلمون بعملية تعلمهم ويستكشفون المفردات والمفاهيم بشكل مستقل. هذه التطبيقات تساعد المتعلمين على تطوير الثقة في قدراتهم والاستفادة من التكنولوجيا لتحقيق تعلم فعال نحو اكتساب المعرفة.

هذه بعض الإيجابيات، ومن المهم ملاحظة أن فوائد استخدام التطبيقات والألعاب المعجمية والتكنولوجية قد تختلف بناءً على تصميم التطبيقات أو الألعاب وأسلوب تنفيذها لهذا نجد في بعضها إشادة وشكرا من المستخدمين وفي غيرها نقدا واستنقاصا في مراجعاتهم وتقييماتهم.

سلبيات استعمال تطبيقات المعاجم والألعاب المعجمية التكنولوجية:

رغم ما للتطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية من فوائد وآثار إيجابية، إلا أنها مع الأسف قد ترتب على استخدامها آثارا سلبية نعدد بعضها فيما يلي:

الأثر على الصحة البدنية والنفسية: يتمظهر في :

- الجلوس المطول أمام الشاشة قد يؤدي إلى نقص الحركة وزيادة خطر السمنة وتضرر العمود الفقري وتأذي العيون من التركيز المطول في الشاشة وغيرها من الأمور التي تسيء الى الصحة بشكل عام.

- انعدام التوازن بين الوقت المستغرق في اللعب والتصفح والوقت المخصص للأنشطة الحركية والاجتماعية الأخرى.

- إمكانية الإدمان على اللعب والتصفح للتطبيقات، مما يؤثر على الصحة النفسية والعلاقات الشخصية، فقد تستغرق اللعبة الكثير من الوقت، مما يؤثر على التوازن بين الوقت المخصص للأنشطة الأخرى..

تأثيرات اجتماعية وعلاقات بين الأشخاص: ويتجلى في:

- قد يؤدي اللعب المفرط إلى انعزال الأفراد عن العالم الحقيقي وتقليل التفاعل الاجتماعي.

- تأثير على العلاقات العائلية والصداقات، حيث قد يستهلك اللعب الكثير من الوقت ويقلل من الوقت المخصص للتواصل الحقيقي مع الآخرين.

تأثيرات تعليمية وأكاديمية: وتتمثل في:

- قد يؤدي التركيز المفرط على الألعاب المعجمية التكنولوجية إلى تقليل الوقت المخصص للدراسة والأنشطة التعليمية الأخرى، إذ يعجز أغلب المتعلمين على تنظيم يومه وادارة وقته في الدخول الى الألعاب والتطبيقات، و لا يستطيع البعد عن المشتتات مما يجعله قد يحيد عن المطلوب ويخطئ في اكتسابه الصحيح لمفاهيم مفرداته وتوظيفها، ولا بد من ارشاده وتأطيره في اطار تعليمي تقييمي وتقويمي.

- قد يؤثر على التركيز والانتباه في الدراسة والمهام الأكاديمية.

تأثير على التركيز والانتباه:

- قد يسبب استخدام اللعب المفرط عكسيا تشتت الانتباه وتقليل القدرة على التركيز في المهام الأخرى.

-التكاليف المادية والوقتية: وتخص الفئة الضعيفة مادية بالخصوص فقد تثقل كاهلها ماديا

- بعض التطبيقات المعجمية والألعاب المعجمية التكنولوجية تتطلب شراء أجهزة متخصصة أو اشتراكات مدفوعة، وقد يؤدي تلفها إلى اعادة الصيانة وهي تكلف مصاريف زائدة.

- من سلبيات ألعاب المعجم والمرادفات أنها تأخذ وقتا طويلا خاصة تلك المبنية على مستويات متصاعدة إذ يجد المستخدم نفسه قد انفق الكثير من الوقت، اضافة الى انها قد تصلح في وقت خارج وقت المدرسة والتمرس كالعطل مثلا لأنها تجعل المستخدم يدمنها ولا يستطيع الفصل عنها وقد تشوش مساره التعلّمي في ابتعاده عما تقرره المناهج الدراسية لكل مرحلة يمر بها في سلم تمدرسه، وتشغله عن كثير من واجباته ومراجعاته قبل وبعد الدرس،

وقد راعت هذه التطبيقات جمال الواجهة ووضوح الخط مع هندسة التصميم وسهولته ، وكلها مزودة بتوضيحات تفصيلية لمحتواها وطرائق الحصول عليه، مع التحديثات اللازمة مما يجعلها جذابة وسهلة المنال.

التحديات التي يواجهها تعليم (المعجم المدرسي) بالتطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية :

تواجه تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية بعض التحديات في تعليم اللغة العربية عند المتعلمين والطلاب، ومن بين هذه التحديات من هذه النواحي:

- توافر المحتوى الجودة: قد يكون من الصعب العثور على محتوى جيد وموثوق في تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية لتعليم اللغة العربية. قد يحتاج المطورون والمعلمون إلى جهود إضافية لتصميم محتوى ذو جودة عالية ومتنوعة يتناسب مع احتياجات المتعلمين.

المعجمية لتعليم اللغة العربية. على الرغم من فوائد هذه التطبيقات في تحسين مهارات اللغة العربية وتسهيل عملية التعلم، إلا أنها تواجه بعض التحديات. من بين هذه التحديات:

قيود التقنية: إذ قد تواجه التطبيقات التقنية القيود الفنية والتقنية التي قد تؤثر على جودة المحتوى أو تقديم التجربة التعليمية الفعالة.

الأداء المحدود: قد تكون بعض التطبيقات غير قادرة على تلبية احتياجات وتطلعات جميع المتعلمين، سواء من حيث مستوى اللغة أو الأساليب التعليمية المفضلة.

الاعتماد الزائد على التكنولوجيا: فقد يؤدي الاعتماد الشديد على التطبيقات التكنولوجية إلى تقليل التفاعل الشخصي والتواصل الحقيقي بين المتعلمين والمدرسين في عملية التعلم.

نقص المراقبة: في حالة استخدام هذه التطبيقات بشكل مستقل، قد يكون من الصعب مراقبة تقدم المتعلمين وتقييم أدائهم بشكل فعال.

التحديات اللغوية: قد تواجه بعض التطبيقات صعوبة في توفير محتوى لغوي متنوع وملائم لجميع مستويات المتعلمين، خاصة فيما يتعلق بالمفردات والتعبير اللغوي المتقدم.

- تنوع اللهجات: اللغة العربية تتمتع بتنوع لهجاتها واختلافاتها الإقليمية. يمكن أن يكون من التحديات توفير محتوى يشمل هذه الاختلافات ويتيح للمتعلمين التعامل معها بشكل فعال.

- التوجيه والمتابعة: رغم فوائد تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية، قد يحتاج المتعلمون إلى توجيه ومتابعة من قبل معلمين متخصصين للحصول على أقصى استفادة من هذه التطبيقات. يتطلب ذلك توفر الإرشاد والدعم للمتعلمين أثناء استخدام التطبيقات وتوجيههم لتحقيق أهدافهم التعليمية.

- تعدد مستويات اللغة: اللغة العربية لها مستويات متعددة، مثل المستوى الأساسي والمتوسط والمتقدم. قد يكون من التحديات تصميم تطبيقات تتناسب مع مستويات مختلفة من المتعلمين وتقدم تجارب تعليمية ملائمة لكل مستوى.

- صعوبة التعلم القائم على القواعد: اللغة العربية تتمتع بنظام قواعدية معقدة. قد يكون من التحديات تصميم تطبيقات تعليمية تسهل تفاعل المتعلمين مع قواعد اللغة وتجعلها ممتعة وسهلة الفهم.

-النطق والتلفظ: اللغة العربية تحتوي على أصوات وحروف تختلف عن اللغات الأخرى. قد يكون من التحديات توفير أدوات تعليمية تساعد المتعلمين على تحسين مهاراتهم في النطق والتلفظ الصحيح للكلمات والجمل.

-التوافر الثقافي: اللغة العربية مرتبطة بثقافة وتاريخ غني. يمكن أن يكون من التحديات تضمين عناصر ثقافية مهمة في تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية لتعزيز الفهم الشامل للغة العربية وتعزيز الوعي الثقافي.

-تقنية التعلم الآلي: يمكن أن يكون استخدام تقنيات التعلم الآلي والذكاء الاصطناعي في تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية تحديًا، حيث يتطلب تطوير نماذج تعلم آلي قوية وقادرة على التعامل مع اللغة العربية بشكل فعال.

ولتجاوز هذه التحديات، يجب أن تسعى التطبيقات المعجمية والألعاب التكنولوجية المعجمية لتعليم اللغة العربية إلى الابتكار والتحسين المستمر، بالإضافة إلى دمج استراتيجيات تعليمية متنوعة وتوفير توجيه وملاحظات فردية من قبل المعلمين. كما ينبغي تشجيع المتعلمين على استخدام هذه التطبيقات كأدوات تعليمية إضافية بجانب الدروس التقليدية والتواصل الحقيقي مع

اللغة العربية. وبذل جهود مستمرة من المطورين والمعلمين في تصميم وتطوير تطبيقات تعليم اللغة العربية تلبي احتياجات وتحديات المتعلمين حسب مراحلهم بشكل فعّال.

خاتمة:

في الختام، يمكن القول إن تطبيقات المعجم والألعاب التكنولوجية المعجمية توفر فرصًا مثيرة ومبتكرة لتعلم اللغة العربية. فهي تجمع بين التكنولوجيا والتعليم لتسهيل عملية اكتساب المفردات وتحسين المهارات اللغوية. ومع ذلك، فإنها تواجه تحديات تقنية وتعليمية تتطلب التركيز على التطوير المستمر وتنويع الاستراتيجيات التعليمية.

لذا، ينبغي أن نستغل إمكانات هذه التطبيقات المعجمية والألعاب التكنولوجية المعجمية بشكل فعال، مع الحفاظ على التوازن بين التكنولوجيا والتواصل الشخصي والمراقبة الفعالة. يجب أن تكون هذه التطبيقات جزءًا من نظام تعليمي شامل يدمج بين الأدوات التقليدية والتكنولوجيا، ويشجع على التفاعل الفعّال والتواصل الشخصي بين المتعلمين والمعلمين. باستخدام هذه الأدوات بطريقة متوازنة ومدروسة، يمكننا تحقيق تجربة تعلم ثرية وممتعة للغة العربية، وتعزيز إمكانات المتعلمين في اكتساب المهارات اللغوية والتواصل الفعّال باللغة العربية.

أهم التوصيات التي توصل اليها البحث:

توصل البحث إلى بعض التوصيات للاستفادة القصوى من تطبيقات المعجم والألعاب المعجمية التكنولوجية في تعلم مفردات ومهارات اللغة العربية نعددها فيما يلي:

- اختيار التطبيقات المعجمية والألعاب المعجمية التكنولوجية التي تتناسب مع مستواك واحتياجاتك التعليمية. بالتحقق من تقييمات المستخدمين والتعليقات للتأكد من جودة التطبيق وملاءمته لأهدافك التعليمية.

- البدأ بمستوى تطبيق أو لعبة يناسب المهارات الحالية للمتعلم في اللغة العربية. البدء من المستوى المناسب سيساعد على بناء أساس قوي وتدريجياً يتم التقدم إلى مستويات أعلى.

- استغلال المتعلم للأدوات التفاعلية المتاحة في التطبيقات لاستكشاف المفردات والمفاهيم بنفسه والتفاعل بها، فيقوم مثلا بتفعيل وضع الألعاب وحل التحديات والألغاز لتعزيز تفاعلك مع المفردات وتحفيز تعلمه.

- تحديد أهداف محددة وواضحة لتعلم المفردات وتحسين المهارات في اللغة العربية. فيقوم المتعلم بتحديد الكلمات التي يرغب في تعلمها أو المهارات التي ترغب في تحسينها، ويعمل نحو تحقيق تلك الأهداف.

- استخدام التطبيقات والألعاب التكنولوجية بشكل منتظم، فيقوم المتعلم بانتظام بتخصيص وقت محدد للتعلم من خلالها. ويقوم بإنشاء جدول زمني وضبط الوقت يتيح له التفاعل مع التطبيقات والألعاب المعجمية بانتظام لتحقيق تقدم مستمر في تعلم المفردات وتحسين المهارات.

- الاستفادة من الموارد الإضافية المتاحة في التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية مثل المراجع والقواعد والتمارين الإضافية. فيستكشف المتعلم المحتوى الإضافي ويعزز فهمه ويوسع معرفته باللغة العربية.

-استخدام التطبيقات كأداة مساعدة وليس كمصدر رئيسي: يستخدم المتعلم التطبيقات والألعاب المعجمية التكنولوجية كأداة إضافية لتعلم اللغة العربية وتوسيع مفرداته، ولا يعتمد عليها بشكل كامل. ولا بد أن يستكشف أيضًا مصادر أخرى مثل الكتب والمعاجم المدرسية الكاملة والمواد الصوتية والمقاطع المرئية لتعزيز تعلمه.

- اختيار تطبيقات وألعاب موثوقة ومعتمدة: قبل تنزيل أو استخدام أي تطبيق، يتحقق المتعلم من مصداقيته وتقييمات المستخدمين الآخرين. ويختار التطبيقات التي تقدم محتوى عالي الجودة وتتيح تخصيص التعلم وفقًا لاحتياجاته.

- لا بد أن يحرص المتعلم على تنظيم يومه، وادارة وقته في الدخول الى الألعاب والتطبيقات المعجمية التكنولوجية للاكتساب المنظم للغة العربية (بكل مهاراتها)، والبعد عن المشتتات أو يلجأ الى من يؤطر له هذا النشاط كأفراد العائلة.

قائمة المراجع:

1. عبد الرحمن الحاج صالح، انواع المعاجم الحديثة ومنهج وضعها، مجله مجمع اللغة العربية، مجمع اللغة العربية، دمشق، سوريا، 2002م، مج 78، ج3.

2. بن حولي ميدني، المعجم اللغوي العربي من النشأة الى الاكتمال، دار هومة، الجزائر ، ط1، 2003م.

3. عباس الصوري، في الممارسة المعجمية للمتن اللغوي، مجلة اللسان العربي، مكتب تنسيق التعريب، الرباط، المغرب، 1998م، ع45.

4. احمد محمد المعتوق، الحصيلة اللغوية، اهميتها ، مصادرها، وسائل تنميتها، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، اغسطس 1996م.

5. عبد المجيد، أحمد صادق؛ إبراهيم، عاصم محمد. تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على الويب التشاركي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج تطبيقات الهواتف الذكية والثقة في التعلم الرقمي لدى طلاب جامعة الملك خالد، *المجلة التربوية الدولية المتخصصة* ع7 ، ،يناير 2018م، من . 73-58

6. طعيمه، رشدي أحمد؛ الشعيبي، محمد علاء الدين، .تعليم القراءة والأدب: استراتيجية مختلفة لجمهور متنوع، القاهرة: دار الفكر العربي، ، 2006 م.

7. مشعل بن محمد النابلسي، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية، بحث منشور، مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مج28، ع 1، أكتوبر، 2018، ص ص154- 156.

8. أماني عبد المنعم بلال، فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد، بحث منشور، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مج 02،ع8 ، 2019، ص ص 91-102 .

9. زينب محمد خليفة، ومنى محمود جاد. أثر التفاعل بين نمط الإبحار في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والميل نحوها، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، مج(4)، ع(43)، نوفمبر، 2013، من ص ص 8-13.

https://drgawdat.edutech-portal.net/archives/14890، تمت الزيارة يوم: 19- 04- 2024، بوابه تكنولوجيا التعليم، بول اندرسون، الالعاب التعليميه تزيد شغف المعرفه. حوار مع مجلة البيان. نقلا عن دارين شبير، البيان.

10. https://com-ionicframework-muftaah518640.bd.aptoide.com/app، تاريخ الزيارة: 22 مارس 2024، 10:08.

11. https://drgawdat.edutech-portal.net/archives/15393 الزيارة يوم 17-04- 2024، موقع بوابة تكنولوجيا التعليم، الساعة 18:20.

12. https://play.google.com/store/search? موقع متجر بلاي الذي يوفر جل التطبيقات والالعاب الالكترونية.