

AN INTERACTIVE CEFR-BASED APPROACH TO LEARNING ARABIC AS A THIRD LANGUAGE AT UITM THROUGH AUGMENTED REALITY AND MULTIMEDIA

نهج تفاعلي قائم على الإطار المرجعي الأوروبي المشترك للغات لتعلم اللغة العربية بوصفها
لغة ثالثة بجامعة مارا للتكنولوجيا من خلال تقنيات الواقع المعزز والوسائط المتعددة

Ibrahim Youssef Abdelhamidⁱ, Janudin Sardi Hj. Mohd Yusopⁱⁱ, Mohd Akashah Mohamad Yusofⁱⁱⁱ, Lutfi Hassan^{iv} & Eman Ahmed Haridy^v

ⁱ Senior Lecturer, Pusat Pengajian Arab, Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA UiTM, Shah Alam, Malaysia. ibrahimyoussef@uitm.edu.my

ⁱⁱ Professor Technologies, Pusat Pengajian Arab, Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA UiTM, Shah Alam, Malaysia. janudin@uitm.edu.my

ⁱⁱⁱ (Corresponding author) Senior Lecturer, Pusat Pengajian Arab, Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA UiTM, Shah Alam, Malaysia. akashah@uitm.edu.my

^{iv} Lecturer, Pusat Pengajian Arab, Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA UiTM, Shah Alam, Malaysia. lutfihassan@uitm.edu.my

^v Professor, Faculty of Graduate Studies for Education, Cairo University, Arab Republic of Egypt. eharidy@hotmail.com

Article Progress

Received: 12 July 2025

Revised: 15 August 2025

Accepted: 25 August 2025

Abstract	<p><i>This approach is a transformative digital innovation in language education at MARA University of Technology - UiTM, that aims to convert the traditional printed Arabic syllabus into an interactive e-book enriched with the Augmented Reality (AR) technology via a dedicated mobile application. This initiative addresses the student disengagement and learning challenges that are commonly associated with traditional textbook-based approaches by utilizing multimedia and AR elements such as animations and audio overlays so that create students engagement and interactive learning experiences. This approach enables learners to engage with virtual content and supports the enhancement of listening and speaking skills in a student-centered environment. Researchers used the ADDIE model to develop this interactive approach. The pilot implementation with UiTM learners exhibited heightened motivation, increased ability to retain vocabulary, more understanding of grammar, deeper comprehension of dialogues, and higher participation compared to the traditional methods. Aligned with international standards, this approach fosters self-directed learning and bridges the gap between theoretical knowledge and real-world application. Feedback from students and educators highlights enhanced satisfaction and accessibility, positioning this approach as a scalable model for integrating AR and multimedia in language learning. The project demonstrates significant potential for adaptation to other languages and institutions, advancing global best practices in technology-driven language acquisition.</i></p>
-----------------	---

Keywords: Arabic, Interactive, Augmented Reality, Traditional , Experiences.

ملخص البحث

يقدم هذا البحث نهجًا تعليميًا تفاعليًا مبتكرًا لتعليم اللغة العربية، وفقًا للإطار الأوروبي المرجعي العام للغات (CEFR)؛ حيث يعتمد على تحويل المنهج التقليدي المطبوع إلى كتاب إلكتروني تفاعلي مدعوم بتقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) عبر منصة رقمية متخصصة. تهدف هذه الدراسة إلى معالجة محدودية التفاعل وصعوبات التعلم الناتجة عن الاعتماد على الأساليب التقليدية، وذلك من خلال دمج الوسائط المتعددة والعناصر التفاعلية مثل الرسوم المتحركة والمؤثرات الصوتية، مما يعزز المشاركة الفعالة ويوفر بيئة تعليمية غنية بالتجارب التفاعلية. يعتمد النموذج المقترح على تمكين المتعلمين من التفاعل المباشر مع المحتوى الافتراضي، مع التركيز على تطوير الكفاءة التواصلية، وخاصة مهارات الاستماع والتحدث، في إطار تعليمي يراعي الفروق الفردية. أعتد الباحثون على نموذج (ADDIE) لتطوير هذا المنهج التفاعلي. أظهرت النتائج التجريبية، بعد تطبيق النظام على عينة من طلاب جامعة مارا للتكنولوجيا (UiTM)، تحسنًا ملحوظًا في الدافعية الأكاديمية، والقدرة على استيعاب المفردات، والفهم العميق للتراكيب اللغوية، بالإضافة إلى تحسن كبير في الفهم السمعي ومستويات المشاركة الصفية مقارنة بالطرق التقليدية. يتميز هذا النهج بمواءمته للمعايير الدولية، حيث يساهم في تعزيز التعلم الذاتي وتسهيل التكامل بين الجانب النظري والتطبيق العملي. كما كشفت تقييمات المستخدمين من الطلاب والمعلمين عن ارتفاع مستويات الرضا وسهولة الوصول إلى الموارد التعليمية، مما يبرز إمكانية تطوير هذا النموذج وتوسيع نطاق تطبيقه. تؤكد النتائج على إمكانية تعميم هذا النهج ليشمل تعليم لغات أخرى وفي سياقات مؤسسية متنوعة، مما يساهم في تعزيز الممارسات التعليمية المبتكرة القائمة على التكنولوجيا التفاعلية، ويدعم التوجهات العالمية الحديثة في تعليم اللغات الأجنبية.

الكلمات المفتاحية: العربية، التفاعلي، تقنية الواقع المعزز، التقليدية، التجارب.

مقدمة

تعد اللغة العربية من أوسع اللغات انتشارًا حول العالم، إذ يتحدث بها ما يزيد عن ستمائة مليون إنسان في حياتهم اليومية، حيث إنها اللغة الأولى لأكثر من أربعمائة إنسان عربي، بالإضافة إلى ملايين المسلمين الذين يستخدمونها يوميًا حول العالم سواء كان ذلك بوصفها لغةً ثانية أو ثالثة. واللغة العربية كذلك هي إحدى اللغات الرسمية الستة للأمم المتحدة والمنظمات والهيئات التابعة لها منذ عام ١٩٧٣ (Al-Shahri, 2024,)

(Nabilah et al., 2022). ومن ثم فإن الإقبال على تعلم اللغة العربية يزداد يوماً بعد يوم، سواء لأسباب دينية أو اقتصادية أو سياسية أو غير ذلك (Sultan & Abdulkarim, 2019). مما يبرهن على عملية تعليم وتعلم اللغة العربية هي عملية نشطة في حاجة دائمة إلى التطوير المستمر لمواكبة الإقبال المتزايد من الجنسيات والأعراق المختلفة على تعلم اللغة العربية (Othman, et al., 2024).

وفي ظل التحول الرقمي المتسارع في قطاع التعليم، أصبحت الحاجة إلى تطوير أساليب تدريس فعالة وملائمة لاحتياجات المتعلمين أمراً ضرورياً، لا سيما في تعليم اللغات الأجنبية. تُعد اللغة العربية إحدى اللغات العالمية ذات الأهمية الثقافية والدينية، وقد تم إدراجها في جامعة مارا للتكنولوجيا (UiTM) ضمن اللغات التي يتم تدريسها بوصفها لغة ثالثة، وتُدْرَس ضمن المقررات الجامعية. وبالرغم من ذلك لا تزال طرائق التدريس التقليدية القائمة على الكتب المطبوعة تمثل تحدياً كبيراً أمام تحقيق الكفاءة اللغوية المنشودة لدى الطلاب (Abdelhamid, Et Al., 2025)، إذ يعاني الكثير منهم من ضعف التفاعل، وقلة التحفيز، وصعوبة في تطبيق المفاهيم النظرية التي يدرسونها في سياقات تواصلية ومواقف حياتية حقيقية (Yahaya, et al., 2019).

في الوقت نفسه يتواصل الحراك الأكاديمي، وتتجدد الدعوات من جانب الأوساط الأكاديمية إلى اعتماد تقنيات التعليم الحديثة، بما في ذلك الواقع المعزز (Augmented Reality) والوسائط المتعددة، لتعزيز تجربة تعلم اللغات الأجنبية، وتيسير اكتساب المهارات الأساسية، خاصة مهارتي الاستماع والمحادثة. ويُعد الإطار الأوروبي المرجعي المشترك للغات (CEFR) من أبرز المعايير المعتمدة دولياً في توصيف مستويات الكفاءة اللغوية، مما يوفر أساساً موحدًا لتصميم المناهج وتقييم الأداء اللغوي للمتعلمين.

ومن ثمَّ جاءت هذه المبادرة التعليمية لتقدم نموذجاً تفاعلياً قائماً على معايير الإطار الأوروبي (CEFR)، من خلال عملية تحويل رقمي لمقرر اللغة العربية في جامعة مارا للتكنولوجيا من كتاب تقليدي مطبوع إلى كتاب إلكتروني تفاعلي، مدعوم بتقنية الواقع المعزز من خلال تطبيق للهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. يهدف هذا الابتكار إلى تجاوز القيود التقليدية للتعلم عبر توفير بيئة تعليمية قائمة على التفاعل، مدعومة بعناصر بصرية وسمعية مبتكرة، مما يُسهم في تحسين تجربة التعلم اللغوي بشكل شامل، ويدعم التعلم الذاتي، والتعلم المستمر.

الإطار النظري للبحث

ترتكز هذه الدراسة على مجموعة من الأطر النظرية التربوية والمعايير اللغوية التي تشكل الأساس الفلسفي والتربوي لهذا الابتكار التعليمي. يأتي في مقدمتها الإطار الأوروبي المرجعي المشترك للغات (CEFR) الذي يُعد مرجعاً عالمياً لتوصيف مستويات الكفاءة في المهارات اللغوية. ويتميز هذا الإطار بقدرته على توحيد المعايير التعليمية وتحديد الأهداف التعليمية بشكل واضح ومنهجي (Abu Amshah, 2022). وفي سياق تعليم اللغة العربية، يُتيح الاعتماد على الإطار الأوروبي إمكانية تصميم محتوى تدريسي متدرج ومنظم يسهم في بناء مهارات اللغة بشكل متكامل ومتسق (Abdelhamid, et al., 2025).

ومن الناحية التربوية فإنَّ هذه الدراسة تعتمد النظرية البنائية (Constructivism) التي تؤكد على أن التعلم يحدث بفاعلية عندما يُبنى على خبرات المتعلم ومعرفة السابقة. وتُعزز هذه النظرية أهمية التعلم النشط والمتمركز حول الطالب، حيث يُنظر إلى المتعلم على أنه عنصر فاعل في العملية التعليمية، وليس مجرد متلقٍ سلبي للمعلومات. ويساعد استخدام التكنولوجيا، ولا سيما الوسائط المتعددة والواقع المعزز، في دعم هذا النهج من خلال توفير بيئة تعليمية تفاعلية تُحفِّز التفكير، وتُشجع على المشاركة والتفاعل والانخراط في التعلم، وتُوفر فرصًا متعددة للممارسة الفعلية للغة (Yahaya, et al., 2019).

أما من الناحية التقنية، فإن تقنية الواقع المعزز (Augmented Reality) توفر إمكانيات تعليمية واعدة في مجال تعليم اللغات، حيث تُسهّم في دمج العناصر الافتراضية مثل الصور ثلاثية الأبعاد، والمقاطع الصوتية، والمقاطع المرئية للحوارات التفاعلية ضمن بيئة التعلم الواقعية. ويساعد هذا الدمج على تحفيز الحواس لدى المتعلم وتوفير تجربة تعليمية غنية وواقعية، مما يؤدي في النهاية إلى تعزيز استيعاب أوسع وأعمق للغة، وتحسين النطق، وفهم السياقات اللغوية بصورة أفضل.

وإلى جانب الواقع المعزز، تُعزز الوسائط المتعددة (Multimedia) فاعلية التدريس من خلال إدخال الصوت، والصورة، ومقاطع الفيديو، والتأثيرات الحركية مما يُساعد في تنويع أنماط التعلم واستيعاب المحتوى بشكل أعمق. وعند دمج هذه الأدوات التكنولوجية ضمن إطار (CEFR) يُمكن بناء بيئة تعليمية تفاعلية تساهم في تطوير المهارات اللغوية الأساسية وفق أهداف واضحة ومحددة تتناسب مع مستويات المتعلمين.

منهجية البحث

اعتمد الباحثون في تصميم هذه الدراسة على نموذج (ADDIE) المكون من خمس مراحل لتطوير هذا الابتكار التعليمي التفاعلي. يُعد نموذج ADDIE أحد النماذج الأكثر شيوعًا وفاعلية في تصميم وتطوير المواد التعليمية، ويتميز ببنائه المنهجية التي تُمكن الباحثين والمصممين من تخطيط العملية التعليمية وتنفيذها وتقييمها بصورة منتظمة ومنظمة (Yahaya, et al., 2019)، حيث يتكون من خمس مراحل أساسية هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم، وبياناتها كما يلي:

مرحلة التحليل (Analysis): قام الباحثون في هذه المرحلة بتحليل احتياجات المحاضرين والمتعلمين في مقرر اللغة العربية بجامعة مارا لتكنولوجيا، مع التركيز على الصعوبات والتحديات التي تواجه المحاضرين في التدريس، وكذلك بالنسبة للطلاب في التعلم واكتساب مهارات التحدث والاستماع. كما تم تحليل محتوى المنهج الحالي، وتحديد الفجوات التعليمية، وتقييم البنية التحتية التكنولوجية المتوفرة لدعم تطبيق الواقع المعزز في بيئة التعلم.

مرحلة التصميم (Design): تم خلال هذه المرحلة تحديد أهداف التعلم وفق معايير الإطار الأوروبي المرجعي (CEFR)، وتصميم التجارب التعليمية التفاعلية المناسبة لكل مستوى لغوي. كما تم التخطيط لبنية

التطبيق الرقمي، ونوعية الأنشطة التفاعلية، والوسائط التي سيتم استخدامها، مثل التسجيلات الصوتية، والمقاطع المرئية، والحوارات التمثيلية، والعناصر البصرية ثلاثية الأبعاد.

مرحلة التطوير (Development): تم تطوير المحتوى التفاعلي باستخدام أدوات برمجية تدعم تقنية الواقع المعزز، بالتوازي مع إعداد الكتاب التفاعلي الرقمي الذي يدمج بين المحتوى التعليمي والمشاهد التفاعلية. تم تسجيل الصوتيات، والمقاطع المرئية الخاصة بالحوار، وتصوير إنتاج مقاطع الرسوم المتحركة، ودمجها في الكتاب الإلكتروني، وكذلك ربطها بالتطبيق المخصص للهواتف الذكية.

مرحلة التنفيذ (Implementation): تم تنفيذ التطبيق التفاعلي في بيئة تعليمية فعلية، حيث شارك فيه ٨٤ طالبا وطالبة من طلاب اللغة العربية بوصفها لغة ثالثة بجامعة مارا للتكنولوجيا بمدينة شاه علم بماليزيا. خضع المتعلمون لتجربة استخدام التطبيق باعتباره وسيلة بديلة للكتاب المطبوع، وذلك ضمن سياق دراسي منظم، وتحت إشراف أكاديمي مباشر.

مرحلة التقييم (Evaluation): تم إجراء تقييمين؛ أحدهما تكويني (Formative) أثناء عملية التطوير، للتأكد من فاعلية التصميم وسهولة الاستخدام بين الطلاب؛ والآخر ختامي (Summative) بعد التنفيذ لقياس أثر الابتكار على تعلم الطلبة، من حيث التحفيز، التفاعل، واكتساب المهارات اللغوية. كما شمل التقييم ملاحظات من الطلاب والمعلمين لقياس مدى رضاهم عن التجربة التعليمية.

وصف الابتكار: الكتاب التفاعلي المدعوم بالواقع المعزز

يشكل الابتكار التربوي المعتمد في هذه الدراسة نقلة نوعية في طريقة تقديم المحتوى التعليمي لمقرر اللغة العربية بوصفها لغة ثالثة في جامعة مارا للتكنولوجيا، حيث تم تحويل الكتاب التقليدي المطبوع إلى كتاب تفاعلي رقمي مدعوم بتقنية الواقع المعزز (AR) من خلال تطبيق ذكي مخصص يعمل على الأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية.

يتضمن الكتاب التفاعلي محتوىً تعليمياً مستنداً إلى مستويات الإطار الأوروبي المرجعي المشترك للغات، يغطي المهارات الأساسية: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، بالإضافة إلى المفردات والتراكيب اللغوية. تم دمج هذا المحتوى مع عناصر تفاعلية، مثل: المقاطع الصوتية لتدريب الطلاب على الاستماع والنطق الصحيح، والحوارات التفاعلية التي تحاكي مواقف الحياة اليومية، وصور ومجسمات ثلاثية الأبعاد توضح المفردات والمعاني في سياقات حقيقية، بالإضافة إلى أنشطة تفاعلية وتدريبية إلكترونية مثل المطابقة، واختيار الإجابة الصحيحة، والتسجيل الصوتي وغير ذلك. انظر لقطة الشاشة التوضيحية (أ) و(ب).



لقطة شاشة توضيحية (ب) لمحتوى الكتاب الإلكتروني

لقطة شاشة توضيحية (أ) لغلاف الكتاب الإلكتروني

يُتيح التطبيق عرض عناصر الواقع المعزز عند توجيه كاميرا الهاتف إلى صور المفردات الواردة في الكتاب، فتظهر رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد، يستطيع الطالب أن يتفاعل معها، بالإضافة إلى نُطق المفردات بصوت واضح مع إمكانية تكرار الاستماع إلى نطق المفردات. ويهدف ذلك إلى تعزيز الربط بين اللغة والصورة في ذهن المتعلم، وتمكينه من الاستيعاب السمعي والبصري للمحتوى اللغوي، بالإضافة إلى خلق تجربة تعلم أكثر إثارة وتفاعلية مقارنة بأساليب العرض التقليدية. انظر لقطة الشاشة التوضيحية (ج) و(د) و(هـ) و(و).



لقطة شاشة (د) فهرس محتويات التطبيق

لقطة شاشة (ج) الصفحة الرئيسية لتطبيق الواقع المعزز

AR



لقطة شاشة توضيحية (و) محتوى القواعد في الباب الأول

لقطة شاشة توضيحية (هـ) محتوى الباب الأول

قابلية الاستخدام

تم تصميم التطبيق بطريقة صديقة للمستخدم (user-friendly)، بحيث لا يتطلب معرفة تقنية متقدمة، حيث تم التأكد من قدرة الطلاب على استخدام الكتاب الإلكتروني والتطبيق الواقع المعزز. كما الكتاب الإلكتروني وتطبيق الواقع المعزز متوافقان مع معظم أنظمة التشغيل، كما أن التطبيق قابل للتحديث من خلال الإنترنت لتوفير محتوى إضافي، ويمكن استخدامه داخل الفصل الدراسي أو خارجه، مما يعزز مفهوم التعلم الذاتي لدى الطلاب.

التكامل مع الإطار الأوروبي (CEFR)

قام الباحثون بتصميم هذا المحتوى التعليمي وتقسيمه إلى مستويين وفقاً للإطار الأوروبي المرجعي المشترك للغات CEFR، حيث المستوى الأول من هذا المقرر يمثل (A1)، والمستوى الثاني يمثل (A2). فقد تم وضع أهداف تعلم محددة لكل وحدة، ثم توفير أنشطة لغوية ترتبط بالأوصاف العالمية لمهارات اللغة، مما يسهل تتبع تطور أداء الطالب وفق المعايير الأوروبية المرجعية (Abdelhamid, et al., 2025).

التنفيذ والدراسة التجريبية

تم تنفيذ التجربة التجريبية لهذا الابتكار التربوي التفاعلي في بيئة تعليمية فعلية لطلاب اللغة العربية بوصفها لغة ثالثة بجامعة مارا للتكنولوجيا، حيث تم دمج الكتاب لقطعة شاشة توضيحية (و) محتوى القواعد في الباب الأول لأول

لتعليم اللغة العربية لغة ثانية. هدفت هذه التجربة إلى تقييم فاعلية الأداة المطورة في تحسين تجربة تعلم اللغة، من حيث المشاركة، التفاعل، وتنمية المهارات الأساسية.

عينة الدراسة

عينة هذه الدراسة هي عينة قصدية (Purposive sampling) تم اختيارها لإجراء هذه الدراسة الاستطلاعية. شملت التجربة الاستطلاعية الأولية ٨٤ طالبا وطالبة من طلاب المستوى الأول للغة العربية خلال الفصل الدراسي الحالي مارس - يوليو ٢٠٢٥، دون تقسيمهم إلى مجموعات مقارنة. وقد تم اعتماد هذا الأسلوب لتوفير فرصة متكافئة لجميع الطلاب للاستفادة من الابتكار، وكذلك لمراقبة نتائجه بصورة عامة وشاملة.

منهجية التنفيذ

تم تقديم المحتوى التفاعلي من خلال الكتاب الإلكتروني إلى جانب التطبيق المخصص على الهواتف الذكية، الذي يحتوي على عناصر الواقع المعزز، والحوارات الصوتية، والأنشطة اللغوية التفاعلية. وقد تم استخدام هذا التطبيق باعتباره جزء من الأنشطة الصفية، وكذلك وسيلة للتعلم الذاتي خارج الفصل. خلال فترة التجربة، تم دمج استخدام التطبيق مع أنشطة تعليمية فعلية، وتوجيه الطلاب لاستكشاف محتويات التطبيق وفقاً لموضوعات الدروس المحددة. استمرت التجربة لمدة أربعة أسابيع، تم خلالها مراقبة تعلم الطلاب بشكل مباشر من قبل أعضاء هيئة التدريس. وشملت المراقبة عدة محاور، منها، مدى تفاعل الطلاب مع الأنشطة التفاعلية، وسرعة استيعاب المفردات والقواعد الجديدة، ودرجة الاندماج في الحوارات الصوتية المضمنة بالتطبيق.

التحديات التقنية

واجه الباحثون بعض التحديات المتعلقة بالجوانب التقنية وهي: ١- يتطلب تطبيق الواقع المعزز استخدام أحدث أنظمة التشغيل، لذلك كان من الضروري على المستخدمين أن يقوموا بتحديث أنظمة التشغيل في أجهزتهم الإلكترونية حتى يتمكنوا من استخدام التطبيق. ٢- تطبيق الواقع المعزز لم يكن متوافقاً مع بعض أنظمة التشغيل مثل نظام IOS، لذلك كان لزاماً على مستخدمي هذه الأنظمة إيجاد أنظمة بديلة كنظام Android حتى يتمكنوا من استخدام التطبيق. فيما يسعى الباحثون في المستقبل إلى إصدار نسخة من التطبيق متوافقة مع نظام IOS.

استطلاع الرأي

عقب انتهاء التجربة، تم استطلاع رأي الطلاب والمحاضرين لاستقصاء آرائهم بشأن: سهولة استخدام التطبيق، مدى تأثير الواقع المعزز في الفهم والمشاركة، بالإضافة إلى مقترحات التحسين المستقبلية من وجهة نظر المستخدمين. أظهرت النتائج الأولية لردود الطلاب مستوى عالٍ من الرضا عن التجربة، وعبر العديد منهم عن تقديرهم لتكامل الصوت والصورة والأنشطة التفاعلية في تسهيل عملية تعلم اللغة العربية.

التقييم والنتائج

أثمرت نتائج التجربة الأولية لاستخدام الكتاب الإلكتروني التفاعلي المدعوم بالواقع المعزز في مقرر اللغة العربية بجامعة مارا للتكنولوجيا عن مجموعة من النتائج الإيجابية التي عكست الأثر المباشر لهذا الابتكار على تعلم الطلاب، لا سيما في تنمية مهارات الاستماع والمحادثة، ورفع دافعية التعلم، وتعزيز التفاعل داخل وخارج الفصل الدراسي، وجاءت نتائج التقييم الأولي مركزة في عدة نقاط كما يلي:

التحسن في الأداء اللغوي

من خلال الملاحظات الصفية المباشرة التي أجراها أعضاء هيئة التدريس خلال فترة التجربة الاستطلاعية، تبين أن الطلاب أظهروا زيادة ملحوظة في الاحتفاظ بالمفردات الجديدة التي تم تقديمها عبر التطبيق، بفضل التكرار الصوتي والتمثيل البصري للمفردات. كما نتج عن ذلك تحسن في فهم القواعد اللغوية من خلال الأمثلة التفاعلية والتطبيقات العملية المتاحة في بيئة التعلم الرقمية. إضافة إلى مشاركة أكبر في الحوارات الصفية، خاصة بعد ممارسة النطق عبر التسجيلات الصوتية والحوارات التمثيلية المتوفرة داخل التطبيق.

دافعية التعلم والتفاعل

أظهرت البيانات المستخلصة من استطلاع الرأي بعد التجربة الاستطلاعية الأولية أن نسبة كبيرة من الطلاب شعروا بأن استخدام الواقع المعزز جعل تجربة التعلم أكثر واقعية وممتعة، كما أشار الطلاب المشاركون في التجربة إلى أن تطبيق الكتاب الإلكتروني وتطبيق الواقع المعزز ساعدهم على التعلم الذاتي بوتيرتهم الخاصة، دون الاعتماد الكلي على المحاضر، في حين شعر الطلاب بأن بيئة التعلم كانت أكثر تفاعلية وتحفيزًا، مقارنة بتجربتهم السابقة مع المقرر التقليدي المطبوع.

سهولة الاستخدام وإتاحة الوصول

أشار الطلاب الذين خضعوا لعملية التجربة الاستطلاعية الأولية بجامعة مارا للتكنولوجيا إلى أن تطبيق الواقع المعزز يتميز بسهولة التنقل بين الوحدات والدروس والأنشطة، ووضوح المحتوى الصوتي وجاذبية المحتوى البصري، ويتميز التطبيق كذلك بإمكانية استخدامه في أي وقت وفي أي مكان، مما يعزز من فرص المراجعة والتكرار خارج بيئة الفصل ويساعد الطلاب على التعلم الذاتي والتعلم المستمر.

آراء أعضاء هيئة التدريس

أفاد المحاضرون الذين اطلعوا على التجربة الاستطلاعية الأولية بأن إدخال تقنية الواقع المعزز يساهم بصورة فعالة في توفير وقت الشرح التقليدي من خلال الاعتماد على الوسائط الصوتية والمرئية، وتشجيع الطلاب على المشاركة الجماعية والتفاعل البنّاء في عملية التعلم داخل الفصل، وتعزيز تنوع الأنشطة التعليمية بما يتوافق مع أنماط التعلم المختلفة لدى الطلاب ويعزز اكتساب الطلاب لمهارات اللغة الأساسية.

المناقشة

أسفرت نتائج الدراسة عن مؤشرات إيجابية فيما يتعلق بفعالية دمج الواقع المعزز (AR) والوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية بوصفها لغة ثالثة في جامعة مارا للتكنولوجيا بمدينة شاه علم بماليزيا، وذلك من حيث زيادة دافعية الطلاب، وتحسين مهارات الاستماع والمحادثة، وتفعيل التعلم الذاتي. وقد توافقت هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسات موثوقة سابقة في هذا المجال. أولاً: من حيث ارتباط النتائج بالنظرية البنائية والتعلم النشط: يركز هذا الابتكار على أسس النظرية البنائية التي تؤكد أن المتعلم يبني المعرفة من خلال التفاعل مع المواقف التعليمية والسياقات الواقعية. وتدعم هذه الرؤية نتائج الدراسة، حيث أظهر الطلاب تحسناً ملحوظاً في مهاراتهم بعد التفاعل مع المحتوى المقدم من خلال تقنيات الواقع المعزز. تتوافق هذا النتائج مع نتائج الدراسة التي قام بها (Yilmaz, 2020) حين توصلت إلى أنّ استخدام تقنيات الواقع المعزز في تعلم اللغات يعزز اكتساب المفردات والنطق من خلال التفاعل متعدد الحواس بين المتعلمين.

كما تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسات سابقة في تعليم اللغات باستخدام تقنيات الواقع المعزز لتعزيز دافعية المتعلمين، حيث أظهرت نتائج دراسة (Chen et al., 2019) أن استخدام الواقع المعزز في تعلم اللغة الإنجليزية حسّن من دافعية المتعلمين وسهل عليهم فهم المفردات واستيعابها ضمن سياق بصري تفاعلي. كما أنّ نتائج دراستنا تؤكد هذه الاستنتاجات؛ حيث عبر طلاب جامعة مارا للتكنولوجيا الذي خضعوا للدراسة لاستطلاعية عن تحفيز مرتفع وتفاعل أكبر ودافعية متزايدة لتعلم عند استخدام تطبيق الواقع المعزز. ومن ثمّ؛ تعزز نتائج هذه الدراسة عملية التعلم الذاتي ونظرية الدافعية الذاتية التي طرحها Deci &

Ryan، حيث أشار العديد من الطلاب إلى أنهم استخدموا التطبيق بشكل مستقل خارج ساعات الدراسة، وهو ما يشير إلى اتجاه متزايد نحو التعلم الذاتي (Yahaya, et al., 2019).

يسهم ربط المحتوى التعليمي بمستويات الإطار الأوروبي المرجعي المشترك لغات CEFR في توجيه تعلم الطلاب نحو أهداف معيارية واضحة. وقد أشار (North & Piccardo, 2016) إلى أن تطبيق معايير CEFR في تصميم المنهج يعزز وضوح الأهداف وشفافية التقييم. كما تشير النتائج الأولية لهذه الدراسة إلى أن هذا النموذج المستخدم في تعليم اللغة العربية لغة ثالثة بجامعة مارا للتكنولوجيا قابل للتوسع ليشمل لغات أخرى وسياقات متعددة. فقد أكد (Wu et al., 2013) أن دمج الواقع المعزز يمكن أن يُحدث تحولاً إيجابياً في تعلم العلوم واللغات على حد سواء، من خلال توفير بيئة تفاعلية متعددة الوسائط.

الخلاصة والتوصيات

سعى الباحثون في هذه الدراسة إلى تقديم نموذج مبتكر لتعليم اللغة العربية لغةً ثالثة في جامعة مارا للتكنولوجيا من خلال تحويل المنهج التقليدي الذي يعتمد على الكتاب المطبوع إلى كتاب إلكتروني تفاعلي مدعوم بتقنية الواقع المعزز والوسائط المتعددة، وموجه بمعايير الإطار الأوروبي المرجعي للغات CEFR وقد أظهرت نتائج التجربة الأولية للدراسة الاستطلاعية أن هذا النموذج التعليمي التفاعلي يسهم في تعزيز دافعية الطلاب، وتيسير تعلم مهارات الاستماع والمحادثة، وزيادة التفاعل داخل وخارج الفصل الدراسي وتعزيز عملية التعلم الذاتي لدى الطلاب.

كما أنّ التطبيق التفاعلي ساعد الطلاب على تجاوز التحديات التقليدية في تعلم اللغة، من خلال تقديم محتوى متعدد الوسائط يحاكي مواقف واقعية، ويوفر فرصاً للتعلم الذاتي والممارسة المتكررة. بالإضافة إلى أن دمج معايير الإطار الأوروبي أضفى على التجربة طابعاً من التنظيم والوضوح في أهداف التعلم ومخرجاته، مما يُعزز من اتساقها مع الممارسات التعليمية العالمية. ويؤكد الباحثون من خلال هذه الدراسة وفي ضوء ما سبق، على فعالية استخدام تقنيات الواقع المعزز والوسائط المتعددة في دعم تعلم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، بما يتماشى مع الأدبيات العلمية والدراسات السابقة مثل دراسة (Huang & Lin, 2017)، ودراسة Chang (et al., 2014)، التي أثبتت أن هذه التقنيات ترفع من مستوى التفاعل والتحصيل الدراسي والتعلم الذاتي لدى الطلاب.

في ضوء نتائج هذه الدراسة، يُوصي الباحثون بضرورة التوسع في استخدام تقنيات الواقع المعزز في تعليم اللغة العربية لناطقين بلغات أخرى، حيث ينبغي استكشاف إمكانيات تطبيق هذا النموذج في لغات أخرى، وسياقات مختلفة أخرى مثل اللغة الإنجليزية أو الصينية، خاصة في المهارات الشفوية، لدعم التنوع اللغوي في التعليم الجامعي. كما يوصي الباحثون المؤسسات التعليمية بأهمية مراجعة المناهج الحالية لتعليم اللغة العربية،

وتحديثها لتتضمن عناصر الوسائط التفاعلية وتقنيات الواقع المعزز، بما يتماشى مع اتجاهات التعليم في الثورة الصناعية الرابعة.

ولذلك ينبغي إجراء دراسات مستقبلية تشمل عينات أكبر وفترات زمنية أطول لتقييم الأثر طويل المدى لهذا النوع من التدخلات التعليمية، واختباره في سياقات متنوعة تشمل المدارس، والجامعات، والتعليم عن بُعد. ولضمان فعالية التطبيق ينبغي تقديم برامج تدريبية للمعلمين حول كيفية دمج الواقع المعزز في الدروس اليومية، وتوظيفه بطريقة تربوية فعّالة ولتحفيز البحث والتطوير في مجال تكنولوجيا التعليم المرتبط بتعليم اللغات الأجنبية.

Acknowledgement

This research was supported by Akademi Pengajian Bahasa APB, Universiti Teknologi MARA (UiTM) through Geran Inisiatif APB (GIA) 600-TNCPI 5/3/DDF (APB) (026/2024). APB File No: 600-APB (PT.24/1).

المراجع

أبو عمشة، خالد. ٢٠٢٢. تطبيقات الإطار الأوروبي المرجعي المشترك في تعليم اللغة العربية لناطقين بغيرها. الطبعة الأولى. الأردن، مكتبة كنوز المعرفة.

عبد الحميد، إبراهيم يوسف، جان الدين سردي، محمد عكاشة يوسف، لطفي حسن، إيمان هريدي. ٢٠٢٥. تصور مقترح لمنهج تعليم اللغة العربية لغة ثالثة وفق معايير الإطار الأوروبي العام للغات بجامعة مارا التكنولوجية. مجلة إيجاز عربي. العدد الثاني، الإصدار الثامن.

<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i2.32214>

عثمان، محمد إبراهيم حسن، إبراهيم يوسف عبد الحميد، عبد الستار عبد الوهاب أيوب عثمان، محمد ظفري محمد نظمي، حزرقي يحيى، أم هانئ عباس. ٢٠٢٤. الأسس اللغوية والنحوية لفهم نصوص الحديث النبوي: استراتيجيات وآليات مقترحة. مجلة إيجاز عربي. العدد السابع، الإصدار الأول.

نبيلة، مريم، عبد الحميد، إبراهيم يوسف، حزرقي يحيى، نور زاهدة، زوريني رامي، فطري نور العين، مستوى فهم النحو لدى طلاب بكالوريوس اللغة العربية للاتصالات المهنية في أكاديمية الدراسات اللغوية بجامعة مارا للتكنولوجيا، شاه علم. المجلة الإلكترونية للتعليم والابتكار. العدد التاسع، الإصدار الأول.

سلطان، محمد، عبد الكريم، علاء رمضان. ٢٠١٩. تصور مقترح لمنهج تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في جامعة القصيم في ضوء دوافعهم. المجلة العلمية لكلية التربية بجامعة أسبوت. المجلد الخامس والثلاثون، العدد العاشر.

REFERENCES

Abdelhamid, I. Y., Yusop, J. S. H. M., Yusof, M. A. M., Hassan, L., Haridy, E. A., & Yahaya, H. (2025). A Proposed Curriculum For Teaching Arabic As A Third Language

- Based On The Common European Framework Of Reference CEFR At MARA University Of Technology/ تصور مقترح لمنهج تعليم اللغة العربية لغة ثالثة وفق معايير الإطار الأوروبي العام للغات بجامعة مارا للتكنولوجيا Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 8(2).
<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i2.32214>
- Abu Amshah, Khalid. (2022). Applications of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) in Teaching Arabic to Non-Native Speakers. Kunuz Al- Ma'rifah, 1st edition. Jordan.
- Al-Shahri, Dhafer Ali Abdullah. (2024). A Proposed Program Based on the Practice Strategy for Teaching Arabic to Non-Native Speakers. Journal of Arts for Linguistic and Literary Studies. Faculty of Arts, Thamar University. 6, (3).
- Chang, K. E., Chang, C. T., Hou, H. T., Sung, Y. T., Chao, H. L., & Lee, C. M. (2014). Development and behavioural pattern analysis of a mobile guide system with augmented reality for painting appreciation instruction in an art museum. *Computers & Education*, 71, 185–197.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.09.022>
- Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2019). Interactive augmented reality system for enhancing library instruction in elementary schools. *Computers & Education*, 138, 63–80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.001>
- Council of Europe. (2018). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Cambridge University Press.
<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Nabilah, M, Abdelhamid I. Y., Yahaya, H., Zahidah, N., Ramli, Z., Fitri, N. A. (2022). The Level of Syntax Comprehension Among LG242 Students at the Academy of Languages Studies. MARA University of Technology, Shah Alam. E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi, 9(1), 76–82. <https://doi.org/10.53840/ejpi.v9i1.67>
- North, B., & Piccardo, E. (2016). Developing illustrative descriptors of aspects of mediation for the CEFR. Council of Europe.
<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Othman, Mohamed Ibrahim Hassan, Ibrahim Youssef Abdelhamid, Abdel Sattar Abd Elwahab Ayoub Othman, Mohamad Zhafri Mohammad Nazmi, Hazrati Yahaya, Ummu-Hani Binti Abas. (2024). The Linguistic and Grammatical Foundations for Understanding Prophetic Hadith Texts: Proposed Strategies and Mechanisms. Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning. VOL. 7, NO. 1. DOI: 10.18860/ijazarabi.V7i1.21587
- Sultan, Muhammad. Abd Al-karim, Ala' Ramadan. (2019). Tasawur Muqtarah Limanhaj Taelim Allughat Alearabiat Lighayr Alnaatiqin Biha Fi Jamieat Alqasim fi Daw' Dawafieihim. Scientific Journal of the Faculty of Education, Assiut University 35, (10).
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41– 49. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>
- Yahaya, H., Sardi, J., Radzi, M., Abdelhamid, I. Y., & Islam, F. P. (2019). Development of a Mobile Application in Arabic Language Learning in Malaysia: An

Overview. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 9(7), 1366–1376.

Zhu, E., Hadadgar, A., Masiello, I., & Zary, N. (2014). Augmented reality in healthcare education: An integrative review. *PeerJ*, 2, e469. <https://doi.org/10.7717/peerj.469>

نفي

الآراء الواردة في هذه المقالة هي آراء المؤلف. القناطر: مجلة الدراسات الإسلامية العالمية لن تكون مسؤولة عن أي خسارة أو ضرر أو مسؤولية أخرى بسبب استخدام مضمون هذه المقالة.