4

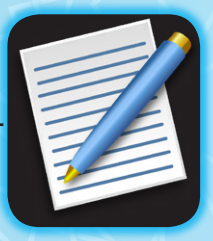
العدد الرابع

مجلة معلمي العربية للناطقين بغيرها

مجلة علمية إلكترونية
تعنى بشؤون معلمي
العربية للناطقين بغيرها

ملحق
العدد

في هذا العدد ...



افتتاحية العدد

د. السيد أبو الوفا
أستاذ اللغة العربية المساعد بجامعة العلوم الإنسانية

الألعاب اللُّغويَّة بين المكاسب المنتظرة والخسائر المزعومة في تعليمية اللغة

الدسوقي السيد عبد الحسيب
محاضر بمدرسة البحث العلمي بدبي

تَوْظِيفُ الأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ فِي اكْتِسَابِ مَهَارَاتِ اللُّغَةِ

الباحثة: نادية مصطفى العسَّاف
مدرِّسة اللغة العربية للناطقين بغيرها- الجامعة الأردنية

الألعاب اللّغوية في صفوف اللغة الثّانية

الباحثة: حسّانة أحمد الخشاب
معلمة اللغة العربية للناطقين بغيرها

ألعاب لغوية في فصول تعليم العربية للأطفال أونلاين

د.نجية حسين التهامي
الجامعة الإسلامية العالمية الماليزية

الألعاب اللغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها

محمد عبد الله الجالي
محاضر اللغة العربية لغير الناطقين بها

استخدام الألعاب اللغوية بين الوعي وسوء الفهم

محمد عصام الدين محمود
معلم اللغة العربية بمدارس البسام الدولية بالمملكة العربية السعودية

لعبة عصابة العين
(الغُميضَة)

الباحثة: ختام محمد الوزّان
مدرّسة في مركز اللّغات
الجامعة الأردنيّة

الألعاب اللغوية في صفوف تعليم اللّغة العربية للناطقين بغيرها

إبراهيم حسن المسعودي
مدرس وباحث في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها

التعبير الكتابي والألعاب اللغوية التفاعلية

د.عبد العزيز أخميم
أستاذ وباحث في تعليم العربية للناطقين بغيرها
الرباط / المغرب

استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى الناطقين بغير العربية

الباحثة: أميرة سامي العميري
مدربة معلمات القرآن الكريم

أفكار لحصة تجويد مميزة

محمدحسن الفرجاني
مؤسس موقع Customized Arabic

أتوبيس كومبليت

محمد عبدالله متولي
مشرف أكاديمي بمركز استديو العربية

خطوات عملية لصناعة لعبة لغوية

د. طاهر فايز

لعبة تنفيذ الأوامر

لبنى معوض
معلمة اللغة العربية للناطقين بغيرها

ألعاب تحفيزية في التعليم

سويفي فتحي
محاضر جامعي ومؤلف مناهج تعليمية

توظيف الألعاب اللغوية في ضوء الإطار المرجعي للغات

تحرير

سويفي فتحي

مراجعة لغوية

أ.رمضان سعد الشيمي

ساجدة فاروق

إخراج فني

حازم موسي

افتتاحية العدد ...

ليس هناك مسلمات مطلقة في إستراتيجيات تعليم اللغات الثانية، وكلمًا اطلعت أكثر؛زادك ذلك معرفة وعلما بأنه ليست هناك طريقة مثلى في تعلم المهارات اللغوية. والماهر الحاذق من استطاع أن يأخذ مزايا كل طريقة ويضمها في فلسفة تعليمية توافق الواقع التعليمي لديه؛ ومن ثمَّ يأتي الإبداع!

لأن التفكير الإبداعي عادة ما يكون عملية بطيئة وتدرجية، وليس وليدة اللحظة كإضاءة المصباح، ومن هنا قالوا: بوسع الإنسان أن يغير حياته بتغيير وضعه العقلي.

ومن الخطأ الذي قد يقع فيه البعض أنه ربما سمع بطريقة ناجحة في مكان ما، ثم يحاول تطبيق هذه الطريقة وتلك الفلسفة، دون مراعاة الظروف والبيئة المحيطة؛

تَوْظِيفُ الأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ فِي اكْتِسَابِ مَهَارَاتِ اللُّغَةِ

الدسوقي السيد عبد الحسيب

محاضر بمدرسة البحث العلمي بدبي

هل شاركتَ يومًا في دورة تدريبيَّة وَغَلَبَكَ النُّعَاسُ وأنتَ تُتَابِعُ المُحَاضِرَ؟ هل وجدتَ انفصامًا بين ما يقولُهُ المدرِّبُ وبينَ ما يفعلُهُ؟ أتَرَى أكانَ العيبُ فيكَ أنتَ أمْ في الطريقة التي يسيرُ عليهَا المُحَاضِرُ؟ إذا استطعتَ أن تجيبَ عن هذه الأسئلة فأنتَ قد وعيْتَ مَا أرنُو إليه. نعم، إنَّ طلابنَا يعانُون ممَّا نُعَانِي منْه، وذلك لأن الطلاب يجلسون معنا فترة طويلة دون أن يتحركُوا أو يفكروا بشكل جيد داخلَ الغرفة الصفيَّة.

الألعابُ اللغويَّة وسيلة جيّدة استفادت منها برامج تعليم اللغات، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نُظُم تعليم لغاتها، والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرًا من الطلاب على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب، كما أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية وتساعد الطلاب في التمكّن من اللغة المكتسبة، والغوص في مكنوناتها، بالإضافة إلى أنها تشيع جوا من المرح والمتعة في نفوس الطلاب سواء أكانوا كبارا أم صغارا، كما أنها تساعد على نشر التعاون الأخوي بين الطلاب، والعمل على حث النفس على تحسين إمكانياتها الذاتية.

ولكن عليك أن تسأل نفسك قبل إعداد أي لعبة مجموعة من الأسئلة وهي:

١- هل هذه اللعبة ملائمة لمستوى الدارسين؟

٢- هل يمكن أن يشترك فيها كل الطلاب؟

٣- هل يمكن إجراؤها؟

٤- هل تجلب المتعة والمرح وتساعد في عملية التعلم؟

وسأقدم لك باختصار غير مخل ثلاث ألعاب لغوية يمكن تقديمها عبر المستويات الثلاثة الرئيسة، المبتدئ والمتوسط والمتقدم..

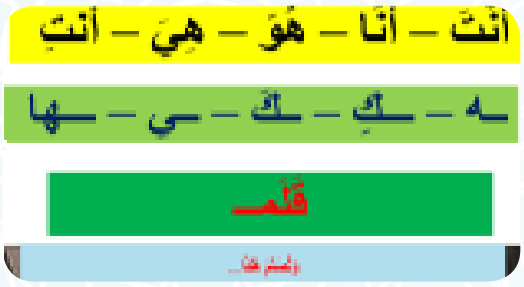
○ أولًا: المستوى المبتدئ (لعبة حرِّكْ ورتِّب)

- الهدف : يمكن استخدام هذه اللعبة لمراجعة التراكيب اللغوية (تركيب إضافي – بياني...) أو لمراجعة الكلمات التي تربط بينها علاقة مثل: (كوب ماء)، أو في مراجعة بعض القواعد التي تُدرس في هذا المستوى، مثل:

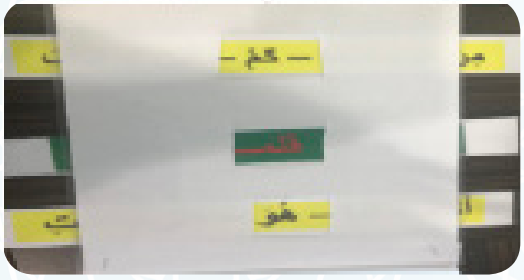
(إسناد الضمائر إلى الأسماء..)

- الإجراء: أما عن طريقة تنفيذها، فيمكن تصميمها على ورقة (وورد أو بوربوينت) وطباعتها، وتقسم إلى ثلاثة جداول، ثم تقوم بتغليفها وقصها ثم وضعها في فتحة ورقة مغلفة، وعلى الطالب أن يحرك الكلمات لتتناسب معا، ثم يكتبها صحيحة في دفتره.. انظر الشكل (١)

(تُصَمَّمُ بِهَذَا الشَّكْل)



(تُطَبَّقُ بِهَذَا الشَّكل)

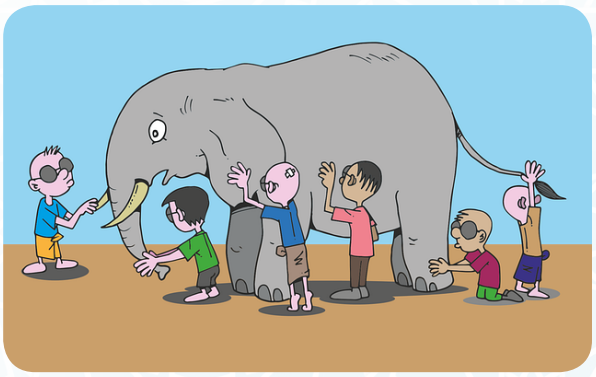


○ ثانيا: المُسْتَوَى المُتَوَسِّط: (خَمِّنْ مَنْ أَنَا؟)

- الهدف: إثارة الدافعية والحماس لدى الطلاب، وكسر الحاجز اللغوي من خلال إجراء المحادثة فيما بينهم.

- الإجراء: يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعتين، ويعطي لكل مجموعة اسم صاحب مهنة من المهن، وعلى المجموعة الأخرى أن تُخمِّن اسم هذه المهنة من خلال سؤال المجموعة ثلاثة أسئلة فقط، فمثلا تسألهم:

(هل تستخدمون أدوات كذا وكذا؟ هل عملك في مكان كذا؟...) وهكذا، ثمَّ تُخَمِّنُ المجموعة اسم صاحب المهنة من خلال إجابة الفريق الآخر، ثم يتبادلون الحوار فيما بينهما.



○ ثالثًا: المستوى المُتَقَدِّم: (أكمل القصة)

- الهدف: مساعدة الطلاب على الابتكار، وتوظيفهم للمفردات اللغوية التي تعلموها بشكل مترابط.

- الإجراء: أن يبدأ المعلم بذكر كلمة أو تركيب، ثم يطلب من كل طالب يكمل بكلمة أو تركيب، ويكمل الطالب الذي يليه بكلمة أخرى أو بتركيب يبدأ من آخر حرف في الكلمة السابقة، وهكذا تنمي مهارة التحدث والاستماع لدى الطلبة من خلال متابعة أطراف الحديث، وانتاج جمل مترابطة وصحيحة لغويا.

...وأخيرًا.. فإن الأمر ليس مقصورا على ما ذكر فاحرص على أن تبتكر لعبة جديدة تفيد بها طلابك، وثمة كان الله جارك،،،

الألعاب اللُّغويَّة
بين المكاسب المنتظرة والخسائر المزعومة في تعليمية اللغة

د. السيد أبو الوفا
أستاذ اللغة العربية المساعد بجامعة العلوم الإنسانية

تقدمة

أمّا قبل، فلا أجمل من أن يتحول تعلُّم واكتساب اللغة إلى مُتعة وجمال وحبّ! ولعمري إنها لفلسفة وجوهر الألعاب اللغويّة التعليمية بل وكل وسيلة تهدف لتحقيق التعلُّم الهادف الباني بطريقة رائقة جاذبة سهلة ومريحة، فعلى الرغم من أن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف، وبذل الجهد والاستمرار من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها، إلا أن الألعاب اللغوية إذا ما أُحسن توظيفها تُيسِّر ذلك وتجعله قريب المنال، وهي من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرًا من الدارسين على مواصلة الجهد في الفهم والتدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة ودوام تنمية مهاراتها المختلفة كما أنها تخفف من رتابة الدروس وجفافها(١)».

ومن أهم وأنجع الإستراتيجيات والطرائق الرامية لاكتساب اللغة وتعلمها بطرق سهلة وشيقة وجاذبة تلك التي يلجأ إليها متعلمو اللغة ومعلموها لأسباب وأهداف كثيرة منشودة «الألعاب اللغوية» التي تمثل شكلًا طريفًا من أشكال ممارسة اللغة ممارسة -بإشراف المعلم وتوجيهه- في مواقف حيوية فاعلة وطبيعيَّة أو مصنوعة، بهدف إثراء شخصيات الدارسين وتنمية الجوانب المهارية المختلفة لديهم: المعرفية والمهارية والوجدانية، وترمي لإذكاء روح الإثارة والاهتمام لدى الطلاب، وإبعادهم عن الملل والرتابة المتوقع حصولهما لهم في أجواء تعليمهم إذا غلبت عليه النمطية والرتابة، وإضفاء جوٍّ من المتعة والتسلية داخل قاعة الدرس أو خارجه.

إن مصطلح الألعاب في تعليم اللغة قد اُستخدم؛ لكي «يعطى مجالا واسعا من الأنشطة الفصلية التي تستخدم في التدريب على استخدام اللغة وممارستها، وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه؛ حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة (٢) ونحسب أن الكثيرين من متعلمي اللغة ومعلميها يعُون -ولا شك أن الأخيرين يعُون- أن تعلُّم اللغة طريق يتطلب جهدًا طويل الأجل، وصبرًا على طول عمل، وبذلًا من الوقت والجهد والمال ينفقه الدارس وحبذا إن فعل بلا ملل ولا كلل، ولا يتأتى ذلك إلا بسبر أغوار الكثير من الطرق والوسائل، والإستراتيجيات والممارسات الرامية لتعلم اللغة واكتسابها، وفهم أسرار توظيفها في الكثير من المواقف والحالات، خارج الفصول وداخلها، على حدٍّ سواء.

ويتسع الوقت والمساحة لتناول إستراتيجية الألعاب اللغوية بالعرض والتحليل، وتناول ما يتعالق معها من موضوعات وجزئيات ذات صلة، إلا أننا هنا معنيون بتناول ما ولّينا وجهنا شطره مما في عنوان مقالتنا فيما يتواشج مع توظيف «الألعاب اللغوية»، في مجال تعليمية اللغة، فلقد آثرنا ان نتناول

المكاسب المنتظرة من توظيف أسلوب التعلم باللعب، في مقابل الخسائر المزعومة الناجمة عن تطبيق أسلوب اللعب اللغوي في تعليمية اللغة،

فلنبدأ أوَّلًا بـــ:

- المكاسب المنتظرة من توظيف أسلوب التعلم باللعب (٣):

أبدًا لم يلجأ التربويون وخبراء تعليم اللغات الثانية لتزكية استخدام أسلوب التعلم باللغة سُدى، أو مجَّانًا، ذلك أنه أسلوب تربوي هادف وناجع يساعد المعلم والمتعلم على حدٍّ سواء، فهو يُكسبُ المعلم إلمامًا أكثر بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته وبتفاصيلها الدقيقة، ويُكسبُ الطالب ميلًا وشغفًا تركيزًا وفهماً للدرس أكثر، بالإضافة على ما يخلعه من جو المرح الذي على الدرس، ويُحيل رتابته إلى حيوية فاعلة، مما يزيد في اكتساب وتحقيق الاستيعاب وتنمية الكفاءة، والمساهمة في تحقق شيء من الطلاقة.

ولعل من المفيد هنا الإشارة إلى طائفة كبيرة من مكاسب/ فوائد أسلوب التعلم باللعب، تلك المكاسب التي يكاد يُجمع عليها كل من تعرض للألعاب اللغوية بالشرح والتحليل والدراسة، والتطبيق، وإن اختلفت صياغة هذه المكاسب من كتاب لآخر، ومن تلكم الفوائد المذكورة في غير موضع ما يلي(٤):

١. يمكن توظيفها لتنمية جميع المهارات اللغوية.

٢. تكشف للطالب الجوانب المهمة في الدرس وكيفية تناولها.

٣. تمكن المعلم من الحكم على الطالب وتقييم مهاراته المتنوعة.

٤. تعتبر وسيلة فعَّالة في قياس اتجاه الطالب، مما يسهل في تنمية اتجاهاته، وكذلك تعزيزها.

٥. يتفاعل الطالب معها إيجابيًا أكثر من تفاعله مع أي وسيلة تعليمية أخرى.

٦. تجعل الطالب أكثر قابلية وإلمامًا بالمهارات وعلى صلة وثيقة بالواقع التعليمي.

٧. يتعرف الطالب من خلالها على المشاكل التي سوف يواجهها، وطرق حلها، وما يجب فعله تجاهها.

٨. تجعل الطالب أكثر إقبالاً على الدرس وتزيد من دافعيته ونشاطه البدني والذهني.

٩. يقوم الطالب من خلالها بحل مشكلات أقرب للحقيقة، وقد تحدث مما يساعده على إيجاد

الحلول المناسبة.

١٠. يتوفر فيها عناصر جذب كثيرة مثل: الحركة والمنافسة، والحظ، والتشويق، والإثارة... إلى غير ذلك.

١١. يؤكد الطالب من خلالها ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديًا أو في نطاق الجماعة.

١٢. تزود المتعلم بخبرات أقرب للواقع العلمي من أيّ وسيلة تعليمية أخرى.

١٣. تكشف للمتعلم بعض الجوانب الهامة من المواقف الحياتية التي يجب أن يكرس أكبر جهد لها أو يتخصص فيها في المستقبل.

١٤. يستطيع الطلبة أن يتعلموا جميع أنواع التعلم: المعرفي والنفسي والانفعالي.

١٥. تمكن المربين والآباء من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق والمفاهيم والمبادئ والمهارات التي درسوها على المواقف الحياتية المختلفة.

١٦. تعمل على اشتراك المتعلم إيجابيًا في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة أخرى مشابهه.

وبالنظر الدقيق في المكاسب السابقة نجدها لا تخرج غالبًا عن المجالات الموجودة في الشكل التالي:

ثانيًا: الخسائر المزعومة الناجمة عن تطبيق أسلوب اللعب اللغوي في تعليمية اللغة في الحقيقة إن الناظر في ميدان تعليم العربية كلغة ثانية، وتحديدًا في مجال الإفادة من توظيف إستراتيجيات اللعب اللغوي، يجد بونًا ليس هيّنًا بين التنظير في موضوع الألعاب اللغوية وبين التطبيق الميداني فيه!! ذلك أن التنظير -غالبًا- ما يسبق بكثير التطبيق ويعلو عليه في إطار المقارنة الجدلية بينهما، أو في إطار الاستدعاء الذهني الرابط بين الاثنين شعوريًا ولا شعوريًا على حدٍّ سواء.

ولعلنا هنا نضيئ بعض الجوانب المؤديّة لذلك، وهي ناجمة عن جملة اعتقادات زعمية خاطئة أو مغلوطة أو ناقصة الاستقراء، حيال النظرة إلى الألعاب اللغوية وطرائق الإفادة منها، ومدى نجاعتها في القيام بأهدافها المنوطة لخدمة الطالب والمعلم والمنهج في تعليمية اللغة الثانية بشكل خاص!

وأول زعم خاطئ مبني على اعتقادات واهمة هو أن الألعاب اللغوية مَضْيعة للوقت، ومُعطلة للسير قُدمًا في طريق إنهاء/إكمال المنهاج التدريسي!!

وكما هو واضح أن هذا الزعم لا يستند إلى حقيقة علمية أو خبرة ميدانية؛ اللهم إلا إذا كان ناتجًا عن فشل صاحبه القائل به في إدارة النشاط/اللعبة، وعدم قدرته على الوصول بها إلى شاطئ الإنجاز في وقتها المحدد وحسب أهدافها ومحتواها الملائم لمستوى الطلاب المستهدفين. وهذا الفرض -إن صح- فمنشؤه قلة الخبرة، وضعف الشخصية، وعدم الإلمام الجدّي بأهداف اللعبة ولا محتواها، ولا طرائق تسييرها في وقتها المحدد، وعدم امتلاك لرؤية نافذة تساعد صاحبها على حُسن توظيف الألعاب اللغوية في زمكانيتها الملائمة، وطرائقها الصحيحة، ووفق أهدافها المرسومة.

وثاني زعم خاطئ، هو القائل بعدم جدوى الألعاب اللغوية، وقلة إنتاجها في مجال تحقيق الكفاءة اللغوية، وبعدها عن الإثمار في ميدان الطلاقة اللغوية.!! ولعل تفنيد هذا الزعم لا

يحتاج لجهد كبير، فالتجارب الميدانية التي ثبت اهتمام أصحابها بتطبيق الألعاب اللغوية واستثمار فوائدها في الصفوف الدراسية الأولى خاصة قد أجمع أهلوها أنها أتت ثمارها في تحقيق كفاءة ملائمة، وشيء من الطلاقة المنشودة، فضلا عن الكثير من الفوائد الأخرى الناجمة عن مشاركة الطلاب الفاعلة مع زملائهم، ونجاعة اللعب في تحقيق قدر من التواصل اللغوي المحمود بينهم، والقضاء على الملل والرتابة، وغير ذلك.

وثالث زعم يقول: إن الألعاب اللغوية تهدر طاقات الطلاب المشاركين ووقتهم، في الإعداد والتجهيز والتدريب والتنفيذ، وهو قول ينبئ عن استقراء ناقص للموقف برمّته، ذلك أن الطلاب المشاركين بالفعل يبذلون وقتًا وجهدًا وربَّما مالًا كذلك، لكن كل ذلك أبدًا لا يذهب سُدىً، فعمليات التخطيط والإعداد والحفظ والتنفيذ بعد التجريب، والإعادة والتكرار والمشاركات مع

الزملاء..... إلخ، كل ذلك يسهم في تحقيق جملة من الفضائل التي لا تتوفر بغير هذا الطريق، ومن ذلك: تحقيق كفاءة أعلى نسبيًا من زملائهم المستمعين/المشاهدين، وزيادة ملحوظة في الطلاقة والجرأة، والمبادأة، ومواجهة الجمهور، والثقة في النفس، وطرائق مكتسبة للتعامل مع جزئيات المنهج المتنوعة، وغير ذلك الكثير.

وهناك أيضًا زعم **رابع** يومئ لأن أداء الألعاب اللغوية في الفصل صعيب جدًا؛ إذ لا يستطيع المعلمون معظمهم السيطرة على الأفراد، ويفشلون في توجيههم، وبالتالي تسوء إدارة الفصل، وتضيع هيبة المعلم، ويخرج اللاعبون عن النص، بما لا

يسمح بالعودة إليه ثانية، فيضيع الوقت، ويُبددُ الجهد، ولا تُجْنى الفائدة!! وهذا زعم خطير – من وجهة نظرنا- يُنبئ عن شخصية ضعيفة، غير مؤثرة، وسوء تقدير، وعدم إلمام جدِّي بكيفية تصميم واختيار وتنفيذ الألعاب اللغوية وتهيئة الظروف الزمكانية للأداء داخل المجموعات الدراسية بشكل كبير.

وأعجب مما سبق قول القائل زعم **خامس** يفيد بإن تنفيذ الألعاب اللغوية ينجم عنه مشاكل وصراعات وإيغارٌ لنفوس الطلاب ومدعاة للحسد والبغض بينهم، وبخاصة في ميدان الألعاب التنافسية. وهذا في رأيي أشبه بقول الحق الذي يراد من ورائه إيثار الراحة، والعكوف على الطرق التقليدية في التدريس وتعليم اللغة، ذلك أنه ينبغي على معلم اللغة الثانية خاصة خلق نوع من التنافس الحميد بين طلابه، في كافة أنواع المهارات، مع ترشيد السلوكات الخاطئة التي قد تنجم عنها تلك الأمراض، من واقع مسئوليته التربوية والأخلاقية والعلمية.

وسادس الأقوال المزعومة في هذا الميدان قول بعض فئات المعلمين أنهم لا يرون أن الألعاب اللغوية تتعالق بوشيجة مع دروس المنهاج، وهي محض لُعب غايتها الأثيرة الترويح عن نفوس الطلاب، وربما إراحة المعلم في وقت من الأوقات!! وهذه في الحقيقة نظرة عجلى لمعنى الألعاب اللغوية والهدف/الغاية من توظيفها في مجال تعليم

اللغات الثانية، فحين يُراد من الألعاب مثلا تنمية الحصيلة اللغوية لدى الطلاب، أو المساهمة في تحقيق الطلاقة اللغوية، أو خلق نوع من التواصل الاجتماعي والنفسي بين الطلاب، أو..... إلخ، ألا يدل كل ذلك على قوة الوشيجة بين الألعاب وأهدافها وبين المنهاج ومحتوياته وأهدافه؟ ألا يصب كلاهما في خانة تعليم اللغة واكتسابها؟ ألا تُعد الألعاب حينئذ مكمّلا ومساعدًا للمنهاج الدراسي، ألا تُعَدُّ من قَبيل الدعامات التربوية المطلوبة للطلاب وللمعلم على حد سواء.

أمَّا سابع الأقوال المزعومة لمن يرى أن الألعاب اللغوية لا تفيدُ إلا الطلاب النابهين القادرين على المشاركة والأداء، في حين يمكث الباقون شاعرين بعدم الأهمية أو جدوى المتابعة!

وفي الحقيقة فإن هذا الرأي خطير، لأنه ينبئ أولًا عن عدم معرفة قائلة بكيفية إدارة اللعبة تحت إشرافه، ثانيًا: ينبئُ عن خلل في تصوره عن أدوار اللاعبين والمتفرجين، حيث قصر اللعبة والإفادة منها فقط على المشاركين فحسب، وأخرج الباقين من نطاق الاستفادة أو التفاعل. وهنا لا بد من إعادة النظر في معرفة دور المعلم، والمتعلم، والمشارك في اللعبة، وكيفية سير الحصة التعليمية وكيفية تفعيل غير المشاركين في الأداء، على النحو الذي يجعل التعليم للجميع نشطًا فعّالًا ولا يُقصره على فئة نابهة مشاركة قسْرًا أو رغبة في التمثيل او المحاكاة أو الأداء اللُّعبي أيًا كان!

وهاك زعم ثامن غير دقيق حيث يشير أهله إلى أن أغلب جزئيات المنهج لا تحتاج لألعاب لغوية، أو قل إن شئت الدقة بعيدة كل البُعد عن أن تساهم الألعاب اللغوية في تقريبها للطلاب، أو أدائها بأي إستراتيجية لُعبية! وربما يستشهد بعدم نصٍّ أو توجيه المنهاج/الدليل ذاته لكون طريقة تدريس هذا النص تندرج تحت طرائق وأساليب الألعاب اللغوية!!

وهو قول/زعم يفتقر للدقة، وينظر نظرة سطحية للألعاب اللغوية، ذلك أن المعلم الكفء الراغب في توظيف الألعاب اللغوية، المؤمن بأهميتها

ودورها في إكساب وتعليم اللغة يستطيع تطويع الكثير من النصوص والأفكار لصالح الأداء اللُّعبي التعليمي الراشد، مفيدًا من تصنيفات الألعاب وتعدد أنماطها موظِّفًا قدرات طلابه ومهاراتهم المتنوعة في سبيل ذلك. كما أن من أهم وأخطر أدوار المعلم –كما سلفت الإشارة- هو إبداعه هو وإعادة تدوير الكثير من النصوص ومفردات المنهج بحيث تصلح لتطبيق أحد أنواع الألعاب اللغوية وتسخيرها في سبيل إيصالها للطلاب.

وأختم بالإشارة إلى القول القائل بارتفاع تكلفة الألعاب اللغوية سواء المادية منها أي المُشتراة، أو حتى تكلفة ابتياع أدوات ومستلزمات الألعاب الأخرى كالتمثيليات والمسرحيات والحوارات المختلفة: من ملابس، وإكسسوارات، ومطعم ومشرب وغيرها، وهو قول لم أستطع وصفه بالمزعوم، وهو عندي قولٌ حقٌّ لن يستطيع المعلم وحده، ولا الطلاب وحدهم التغلب عليه في الكثير من المؤسسات التربوية المعنية بتعليم العربية كلغة ثانية، ومن

عنا لا بد وأن تتضافر كل الجهود في سبيل ذلك؛ المؤسسات والجامعات والأقسام والمعلمون والطلاب، وفئات المجتمع المعنية، وإلا سيكون هذا الرأي عقبة كأداء في سبيل توظيف الألعاب اللغوية، وحرمان طلابهم من ميزات إستراتيجية مهمة في مجال تعليم اللغات الثانية، وفي ذلك خسارة قد يصعب توصيفها.

“

على أن الناظر المدقق فيما مضى لا يكاد يرى قدحًا في الألعاب اللغوية حقيقيًا لا في طبيعتها، ولا في تطويع أهدافها أو محتواها بما يخدم تعليمية اللغة- ولئن وُجدت بعض العيوب-وهي موجودة لا شك- في هذه الإستراتيجيات فهي مما يمكن إصلاحه أو تقليل خطره ومعالجته، بقدر ما نجد من آراء ناجمة عن سوء الرؤية، وعدم الإلمام، وعدم الثقة/الرضا عن دور الألعاب اللغوية في اكتساب اللغة وتعلُّمها، وكلها يرجع لقناعات شخصية للمعلم تحتاج بالضرورة لإعادة النظر!!

”

راجع للإفادة

١. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية-د. ناصف عبد العزيز-الرياض-السعودية-ط١ـ ١٩٨٣م.

٢. الألعاب اللغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها (ويكيبيديا).

٣. كتاب الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير-د. زيد الهويدي-دار الكتاب الجامعي-الإمارات-ط٣-٢٠١٢م.

٤. الألعاب اللغوية وتوظيفها في اكتساب اللغة الثانية «العربية نموذجا»، دراسة ضمن كتاب؛ أبحاث مؤتمر استنبول الدولي الثاني-تعليم العربية للناطقين بغيرها-إضاءات ومعالم-إيثار-د. ط د.ت.

- http://portal.arabtime.com/article_preview.cfm?Action=ArticleلهPreview=ViewOnlyلهArticleID=٢٣٠٧٣
- https://sites.google.com/site/awaleah١٢٣/awal٢/altlm-ballb
- https://www.buhoth.com/full-article١-/
- Gardner, H. (١٩٩٩). Intelligence reframed: Multiple intelligences for the ٢١st century
- New York, NY: Basic Books.

- الألعاب اللغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها (ويكيبيديا). وانظر: http://portal.arabtime.com/article_preview.cfm?Action=ArticleلهPreview=ViewOnlyلهArticleID=٢٣٠٧٣

- السابق ذاته.

- https://sites.google.com/site/awaleah١٢٣/awal٢/altlm-ballb

- السابق نفسه.

الألعاب اللّغوية
في صفوف اللغة الثّانية

الباحثة: نادية مصطفى العسّاف
مدرّسة اللغة العربية للناطقين بغيرها - الجامعة الأردنية

تعدّ الألعاب اللغوية من أهم الطرائق المستخدمة في اكتساب اللغة الثانية لإضفاء جو من المتعة على البيئة التعليميّة، فالألعاب اللغوية لا تقتصر على فئة عمريّة معينة ولا على مستوى لغوي معيّن، فمن الممكن استخدامها لكافة المستويات اللغوية من المبتدئ إلى المتميّز؛ فهي تساعد المتعلّمين على تعلّم اللغة، وفهم كثير من جوانبها، بالإضافة إلى مساعدتهم على التخلّص من الخجل الذي قد يشعرون به. أدّى الاهتمام بالألعاب اللغوية إلى ظهور أنواع كثيرة منها:

١. ألعاب الملاحظة والذاكرة.
٢. ألعاب التخمين.
٣. ألعاب البطاقات.
٤. ألعاب من خلال المواقع الإلكترونية، وتطبيقات الهاتف المحمول.

ومن نماذج هذه الألعاب: ترتيب الحروف لتكوين كلمات، وترتيب الكلمات لتكوين جمل، وترتيب جمل لتكوين فقرة، والربط بين الكلمة / الجملة والصورة المناسبة، وإكمال الناقص من الحروف والكلمات، والبحث عن الكلمات في الأشكال، والبحث عن مفرد الكلمات في الأشكال، والبحث عن جمع الكلمات في الأشكال، والبحث عن مرادف الكلمات في الأشكال، والبحث عن عكس الكلمات في الأشكال، وكتابة أسماء الأشياء تحت الصور، والكلمات المتقاطعة. وفيما يلي سأعرض أمثلة تطبيقية لاستخدام الألعاب اللّغوية في مستويات مختلفة :

في المستوى المبتدئ:

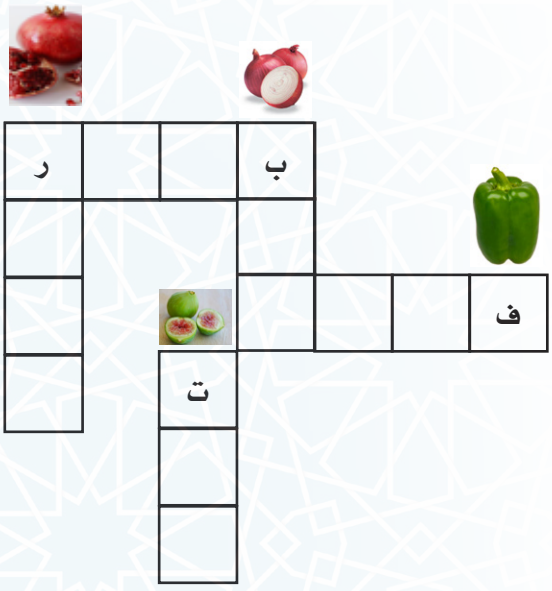
١. رتّب البطاقات لتكوين كلمات.

ت	ك	ب	أ	=				
أ	م	ج	ة	=				

٢. رتّب البطاقات لتكوين جمل.

المكتبة	محمد	في	درس	=				
الطلاب	الفيلم	يشاهد	الجديد	=				

٣. أكمل الفراغات بالحروف المناسبة.



المستوى المتوسّط والمتقدّم: لعبة بناء قصّة

- تعليمات اللّعبة:

أ. ارم حجر النرد فوق الجدول.

ب. المكان الذي يقع فوقه حجر النرد من اللازم أن تقوم/ تقومي بتصريف الفعل بناء على الضمير المكتوب على حجر النرّد.

ج. ثمَّ من اللازم أن تستخدم/ تستخدمين الفعل في جملة لتكوّن قصّة مع زميلك/ زميلتك.

حَاوَلَ	خَرَجَ	تأخر	عَرَفَ	قَالَ	رَأَى	حَبَّ
ذَهَبَ	اشترى	أحضَرَ	رَكِبَ	انتهى	عَمِلَ	بَاعَ
أعطى	حط	استيقظ	انتظَرَ	أَخَذَ	ضَرَبَ	سَجَّل
نَام	تَعلّم	جَاء	رَجِعَ	جَلَسَ	دَرَسَ	بَقِيَ
سَافَر	قَرَر	أَكَلَ	استَطاعَ	كَتَبَ	دَفَعَ	قَتَل
بَدَأَ	غَسَلَ	ضَحِك	مَشَى	تَزَوَّج	نَسِيَ	أَرسَلَ

في المستوى المبتدئ والمتوسط والمتقدّم.

لعبة (مطابقة الصور والكلمات) وتكون بجمع عدد من الصور التي تعبّر عن مفردات درسها الطلبة، ومن ثم نقوم باستخدام برنامج الـ movie maker فنقوم من خلاله بإدخال هذه الصور كفيديو، وندخل موسيقى من بلادهم عليه، ومن الأفضل تصميم أكثر من فيديو لمفردات مختلفة ليشارك أكبر عدد من الطلبة، ومن ثم نقوم بكتابة المفردات على بطاقات إما عن طريق برنامج الـ word أو نكتبها باليد بخط واضح وكبير، وفي الصف نقسّم الطلبة إلى مجموعات إما ثنائية أو ثلاثية، ومن ثمّ نطلب على سبيل المثال من المجموعات الثنائية أن تخرج إلى اللوح ونعطي كل مجموعة البطاقات الخاصة بالفيديو الأول، ومغناطيس لتثبيت البطاقات، (طبعًا قبل البدء يجب أن نُعطيهم وقتًا لقراءتها فيما بينهم) ومن ثم نقوم بتشغيل الفيديو إذ لا يكون أطول من دقيقة ونصف وعلى المجموعات أن ترتّب البطاقات حسب ظهور الصورة، وعلى الطلبة الآخرين ملاحظتهم والتأكد ممّا يفعلوه. وبعد

الانتهاء والتأكد من الإجابات تخرج مجموعات أخرى وتعمل على فيديو آخر وهكذا.

إننا لا نستطيع إغفال أهميّة الإنترنت والتطبيقات الإلكترونية في إثارة حبّ الطلبة على تعلّم اللغة الثّانية، فيعدّ كلاهما من الوسائل المهمّة لتثبيت المفردات اللغوية، أو المعلومات المكتسبة من اللغة الثّانية، ومن المواقع الإلكترونية التي أنصح باستخدامها في تصميم الألعاب اللغوية هي:

www.superteachertools.us
www.Quizlet.com

https://kahoot.com
https://quizizz.com

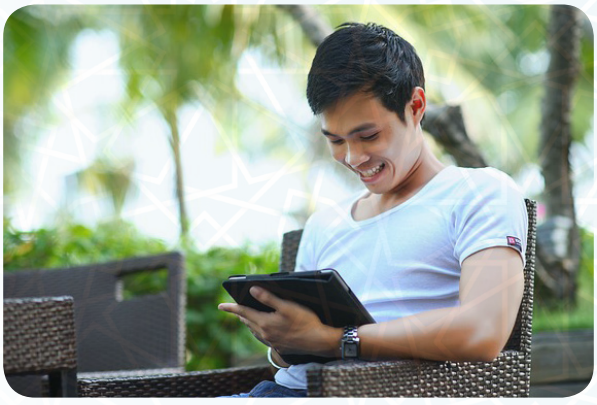
أما تطبيقات الهاتف المحمول التي أنصح باستخدامها هي:

(Charades) وهو تطبيق يشبه تطبيق (Heads up) ولكنّه مجّاني، وهو جميل لتذكّر المفردات ومراجعتها، فمن خلاله يقوم الأستاذ بإدخال المفردات التي يريد من الطلبة تذكّرها، وبعد إدخالها يقوم الأستاذ بمشاركتها مع الطلبة، فيفتح الطالب الأوّل التطبيق ويدخل إلى اللّعبة ومن ثمّ يضع هاتفه أمام جبينه، وعلى الطالب الثّاني الذي يجلس أمامه ويرى شاشة هاتف

الطالب الأوّل، أن يشرح الكلمة التي تظهر أمامه وعلى الطالب الأوّل أن يُخَمِّن ما الكلمة.

تطبيق (Guess words) وهو شبيه بلعبة (Taboo)، أي الكلمة المحرّمة، وذلك بأن يقوم الأستاذ بإدخال المفردات التي يريد من الطلبة تذكّرها، ويدخل أسفل كل كلمة أربع كلمات لا يمكن للطالب استخدامها عند شرح الكلمة للطلبة، وعلى الطلبة محاولة معرفة الكلمة المقصودة، على سبيل المثال كلمة (مدرسة) عليه أن يشرحها للطلاب دون استخدام هذه الكلمات (مكان، طالب، تعليم، دروس) وإذا استخدم أحداها يكون خاسرًا، ومن ثمّ يبدأ طالب آخر باللعبة، ومن الممكن استخدامها بين ثنائيات، أو مجموعات في كافة المستويات اللّغوية.

إن الألعاب اللغوية تساعد على تنمية المشاركة والتفاعل مع الآخرين، لكن علينا اختيار ألعاب لها أهداف تعليميّة محدّدة وواضحة، وفي الوقت نفسه مثيرة وممتعة لاهتمام الطلبة.



ألعاب لغوية في فصول تعليم العربية للأطفال أونلاين

الباحثة: حسّانة أحمد الخشاب
معلمة اللغة العربية للناطقين بغيرها

مما يُعين في عملية اكتساب اللغة الثانية بسهولة، تقريب منطقها إلى العقل، وعدم تقديمها بشكل جاف خال من الديناميكية والواقعية. وتُعدّ الألعاب اللغوية والتي هي صور مختلفة للتلعيب في التعليم، من أكثر ما يساهم في تيسير اكتساب اللغة الثانية، وكسر الحواجز النفسية وبعض الفروقات الفردية أثناء تعلّمها.

فعن أهمية الألعاب اللغوية يقول ناصف مصطفى عبد العزيز في كتابه الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية ص٧: "المتأمل للجو المبهج الذي تضفيه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس الدارسين، وما يطرأ على لغتهم من تطور ونموّ، سيقتنع بلا شك بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل ملطف من جفاف الدروس وتعب التدريبات، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة".

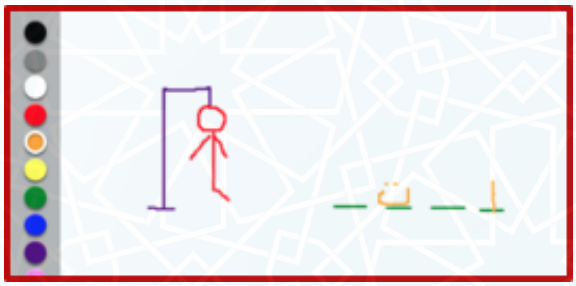
ولأنّ التدريس عن بُعد يتّسم بالجدّية أكثر من التعليم المباشر، كان البحثُ عن فاعلية استخدام هذه الألعاب وتوظيفها في التعليم أدعى، فلو أخذنا مثالًا لطبقة من المتعلّمين، وهم شريحة الأطفال، ودرسنا مدى تأثير استخدام الألعاب اللغوية في تعليمهم اللغة العربية، لرأينا ذلك التأثير واضح الأثر على سهولة اكتسابهم للغة العربية، إذ إن الطفل بطبعه يشغف باللعب ويملّ سريعًا من التركيز في أمر جدّي لا نشاط فيه ولا روح، وهو ما لا يجب أن يكون في تدريس اللغة العربية لغة ثانية.

وبتجربة تدريس العربية لغة ثانية في الفصول الافتراضية، وهي ما تُسمّى بفصول التعليم عبر الشبكة الدولية عن بعد، كان من الممكن تطبيق بعض الألعاب اللغوية في الدرس، وإن كانت تتمّ بشكل إلكتروني، بل إنّ هذه البيئة الإلكترونية وفّرت أحيانًا ما لم توفّره البيئة التعليمية الخالية من التكنولوجيا. وفيما يلي بعض أمثلة للألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها في تدريس العربية كلغة ثانية عبر الإنترنت للأطفال. وقد يُشارك المعلم طلبته في تحقيق مخرجات اللعبة إذا كانت تعتمد على اشتراك أكثر من شخص، لأنّ التعليم أونلاين كثير منه يكون بين معلم وطالب واحد.

لعبة ترتيب الكلمات: وتكون على شكل تحدّ لطالبين، أيّهما يرتّب جملته أسرع يفوز بنقاط أكثر، وتكون له الفرصة لتصحيح خطأ زميله إذا كان يوجد لديه خطأ في ترتيب الجملة.

لعبة المؤقت: تعيين وقت محدد لأداء وظيفة لغوية ما، ويفوز اللاعب ويحرز بعض النقاط، إذا أتمّ وظيفته بنجاح ضمن الوقت المطلوب.

لعبة استذكار المفردات اللغوية: وذلك يكون بوضع المعلم مكان أحرف الكلمة المطلوبة، فراغات بعدد الأحرف ويبدأ الطالب في التخمين، فإذا أصاب وضع المعلم الحرف في مكانه من الكلمة، وإن أخطأ رسم المعلم رسماً كروكيًا لإنسان تحت حبل المشنقة، فيبدأ بالرأس فالجسم فاليدين فالقدمين، ثم يرسم خطًا لشنقه. وهناك لعبة أخرى معروفة وهي أن يبدأ المعلم بكلمة، و بآخر حرف من حروفها، مطلوب من الطالب أن يأتي بكلمة أخرى.



بطاقات الحروف مع الكلمات: اختيار الكلمة الصحيحة مع الحرف الصحيح اعتمادًا على الاستماع ، وتأتي هذه اللعبة لتمييز أشكال الحروف وأصواتها.

الكلمات المتقاطعة: وتوجد برامج كثيرة تساعد على إعداد رسومات الكلمات المتقاطعة، مثل برنامج Crossword Creator

الراديو السليم: وتستخدم هذه اللعبة لتقوية مهارة الاستماع والاستذكار لدى الطلاب، وذلك بإسماعهم عبارات متعددة عن موضوع الدرس ليست بالعبارات الطويلة، والهدف هو تكرار العبارة تكرارًا صحيحًا. فإذا أخطأ الطالب كان الراديو الخاص به بمثابة راديو معطّلاً وليس سليمًا.

الرسم والوصف: يجهّز المعلم ببرنامج الرسم الإلكتروني، رسومات متحركّة صامتة تبدأ بالرسم ويبدأ الطالب بالوصف والتخمين، حتى ينتهي الفيديو ويظهر مدى صحة ما خمّنه الطالب، وفي نفس الوقت يكون المعلم قد دوّن ما قاله الطالب، لإعادته عليه ومنحه فرصة التصويب. وتحفيزه

لعبة الإشارة الضوئية: يأتي المعلم بإشارة ضوئية إلكترونية، بعد أن يكون قد شرح درسه، ويطرح سؤال المسابقة على الطالب ويعطيه الضوء الأحمر لقراءته أو استيعابه، ثم الضوء البرتقالي للتفكير فيه والبحث عن جواب، ثم يعطيه الضوء الأخضر ليقول جوابه، فلو وافق جوابه الصحّة عبر الطريق إلى السؤال الثاني، وكل جواب صحيح يحتسب له.

فغنيٌّ عن القول، كيف يكون الدرس ممتعًا لهم، وتكون فائدته أكبر والإنتاج بعده أكثر. والأمثلة كثيرة للألعاب اللغوية التي يمكن للمعلم تطويعها خلال درسه الافتراضي مع طلبته، وكلّ ما يجب هنالك أن يكون معلّم مُحبّ وطالب سيكون شغوفًا بالعربية يومًا ما، بعد ذاك الجهد الجميل. والله لا يضيع أجر المحسنين.

القصة والتمثيل: بعد انتهاء درس معيّن، يختار المعلم مقطعًا مرئيًا يعالج فكرة النص القرائي الذي درسه الطالب، وهذا المقطع يكون على شكل قصة أو فيلمًا كرتونيًا أو حقيقيًا، يناقش المعلم الطالب فيه، ثم يترك له فرصة حكاية القصة مرة أخرى. وكنت أترك طلابي يقومون بإحضار لعبة يمثلون بها ما يريدون حكايته عبر الفيديو.

الألعاب اللغوية
في تعليم العربية للناطقين بغيرها

د.نجية حسين التهامي
الجامعة الإسلامية العالمية الماليزية

تقديم

يواجه الكثير من الطلبة غير الناطقين باللغة العربية انخفاضًا عامًا في إتقان مهارات اللغة، لاسيَّما التحدث والقراءة، وعجزهم عن استخدامها بشكل فعَّال في مؤسسات التعلم بصورة خاصة، والحياة الخارجية بصفة عامة، ولأن طرائق التدريس بالنسبة للطلبة غير الناطقين بالعربية تقوم على التلقين، لم تعد الطرق الاعتيادية في التدريس تؤدي دورها على نحو فعَّال، فقد ظهرت مهارات وأساليب متعددة لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، منها تلك التي اعتمدت على اللعب، والتي تحقق نتائج عظيمة في العملية التعليمية، الأمر الذي استدعاني حسب طبيعة عملي كأستاذة في الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا أن أبحث عن مثل هذه الأساليب الحديثة لمعالجة مشكلة الاستيعاب عند الطلبة غير الناطقين بالعربية. ومن هذه الأساليب التي كان لها الأثر الكبير على فهم الطلاب واستيعابهم؛ أسلوب الألعاب اللغوية وتوظيفها، خاصة لعبة الكلمات المتقاطعة.

مفهوم الألعاب التعليمية وأهميتها

تعرّف إستراتيجية التعليم عن طريق الألعاب بأنها: نشاطٌ فكريٌّ يُستثمر في اكتساب المعرفة بطريقة جديدة مبسطة، يقوم به المعلم لتنمية قدرات الطلاب العقلية والفكرية، ليحقق في الوقت ذاته

المتعة والتسلية والعمل على توسيع آفاق الطلاب المعرفية. فالألعاب التعليمية تساعدهم على التركيز والانتباه والإدراك والتخيّل والابتكار والإبداع، وتبعدهم عن الكسل والخمول. ومن أهم هذه الألعاب:

أ. المنافسة بين أعضاء الفريق

يستطيع المدرس تقديم درس القواعد عن طريق اللعب والمنافسة، ففي مرحلة التقويم وبعد أن يستكمل شرح الدرس يجري مباراة للتلاميذ لتعزيز استيعاب الدرس والتأكد من فهمه، وذلك بتقسيم طلاب الفصل إلى فريقين أو ثلاثة أو أربعة، ويسمي كل فريق باسم ما، ويكتب أسماء الفرق على السبورة ضمن جدول، ثم يطرح أسئلة عن محتوى الدرس تحسب إجابة كل فريق على حدة،

وتسجل له نقاطًا بذلك. وفي نهاية الحصة يعلن المدرس عن الفريق الفائز، الذي لابدَّ أن يُكَرَّم ولو بكلمات تشجيعية، قد تحث الآخرين على الانتباه والاهتمام والاستعداد الجيد للدروس القادمة.

ب. المعلّم الصغير

يستطيع المعلم أن يدرب التلاميذ على برنامج لطيف يتضمن ألعابًا وتشويقًا اسمه «المعلم الصغير» تطبيقًا لنظرية ابن سينا التي تنص على أن «الصبي عن الصبي ألقن، وهو عنه آخذ وبه آنس وأدعى للتعلم». فيطلب من أحد التلاميذ أن يعطي درسًا ما في القواعد، عن أنواع الفعل، يتم تحضيره مسبقًا، أو في نهاية الدرس كمراجعة للدرس الذي أعطاه المعلم. ويمكن تطبيق برنامج المعلم الصغير في دروس اللغة العربية كلها، ولكن تطبيقه في مادة القواعد أكثر فائدة لأن مهارات القواعد بحاجة إلى تركيز ومراجعة.

ج. السؤال والجواب

وهي لعبة طريفة جدًا يمكن أن يلعبها التلاميذ في مرحلة التقويم في أغلب دروس القواعد. ففي درس المبتدأ والخبر مثلاً، توزع قصاصتان من الورق على كل طالب، يكتب الطالب على واحدة «المبتدأ» وعلى الأخرى «الخبر» ثم توضع أوراق المبتدأ على حدة، وكذلك أوراق الخبر، ويختار أحد الطلاب قصاصة ما بشكل عشوائي ويقول مثلاً: (المطر)، ويختار طالب آخر ورقة ويقرؤها، وربما تكون (مهذب)، ففي هذه اللحظات سيكون التلاميذ في غاية السرور. ويمكن تطبيق هذه اللعبة في كثير من دروس اللغة كالفعل والفاعل والمفعول به وفي النواسخ وغيرها.

د. البطاقات

وتصلح هذه اللعبة في دروس القواعد. ففي درس الفعل والفاعل مثلاً يحضر بطاقات على عدد طلاب الفصل، ويقسمها مناصفة يكتب على كل زوج منها الفعل والفاعل المناسب، ثم يوزع بطاقات الفعل للمجموعة (أ) وبطاقات الفاعل للمجموعة (ب)، ثم يطلب من أحد تلاميذ المجموعة (أ) أن يقرأ بطاقته وعلى الطالب الذي يحمل الفعل المناسب من المجموعة (ب) أن يقرأ الفاعل، والطالب الذي يتأخر أو الذي يذكر غير فعله يخسر ويخرج من اللعبة. وتصلح هذه اللعبة في معاني الكلمات في دروس القراءة.

ومن أهم الألعاب التعليمية:

١. تمثل الألعاب وسيلة تعليمية تقرب مفهوم المعاني، وتساعد الطلاب في إدراك معاني الأشياء دون صعوبة.

٢. يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المعلمون للتسهيل في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الطلاب كصعوبة نطق الحروف.

٣. تعمل الألعاب التعليمية على تنشيط القدرات العقلية للطلاب، وكذلك تحسين مواهبهم الإبداعية.

٤. تساعد الألعاب على إتقان المترادفات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية، بالإضافة إلى بناء الجمل وأوجه الخطاب وتنمية الفهم القرائيّ، خاصة في تعليم اللغة العربية للطلاب غير الناطقين بالعربية.

هـ. الكلمات المتقاطعة

لعبة الكلمات المتقاطعة هي إحدى ألعاب الذكاء الشهيرة، وهي عبارة عن لعبة يتم فيها تجميع الكلمات في صفوف أفقية وفي صفوف رأسية، الهدف منها ملء المربعات البيضاء عن طريق وضع الكلمات أو العبارات، عن طريق حل الجمل والألغاز التي تكتب في أسفل الكلمات المتقاطعة والتي تؤدي إلى إجابات على نفس عدد المربعات الفارغة في اللعبة. أما المربعات السوداء فهي تكون مربعات فارغة لا يسمح للكتابة فيها وتستخدم لفصل الكلمات أو العبارات، حيث تنقسم اللعبة إلى صفين عمودي وصفي ويوضع لكل صف أو عمود رقم، ثم يكتب أمام كل رقم اللغز المراد حله أو ما يشابه الكلمة المطلوب كتابتها في المربعات.

هي ألعاب لغوية تم تصميمها بعناية، تجمع بين التفكير والترفيه والتشويق، وكل لغز فيها عبارة عن متعة لا متناهية.

ولكل هذه الألعاب دورًا مهمًا، وأهمية بالغة في العملية التعليمية، منها:

استخدام الألعاب اللغوية
بين الوعي وسوء الفهم

محمد عبد الله الجالي
محاضر اللغة العربية لغير الناطقين بها

لا شك أن استخدام الوسائل التعليمية أمر محبب في العملية التعليمية ولا سيما في تعليم اللغات، ومن بين الوسائل التعليمية التي لاقت رواجا وانتشارا كبيرا في الفترة الأخيرة بين معلمي العربية لغير الناطقين بها الألعاب اللغوية التي يجدون فيها وسيلة لتوصيل أهدافهم التعليمية في جو يتسم بالمرح والمتعة.

ولا أحد يستطيع أن ينكر أن للعبة التعليمية الناجحة والمصممة بإتقان أثرا كبيرا في نفوس الدارسين غير الناطقين بالعربية، وخصوصا في المستويات الدنيا؛ ولكن ثمة أخطاء يقع فيها الكثير من المعلمين عند تصميم وإجراء اللعبة اللغوية نوجزها في النقاط الآتية:

❑ استخدام اللعبة كغاية لا وسيلة.

فمع تسليمنا بأهمية اللعبة اللغوية إلا أنها تبقى مجرد وسيلة يستخدمها المعلم لإيصال المعلومة للدارس وتبسيطها، وهي ليست هدفا في نفسها وإنما هي وسيلة للوصول إلى غاية أهم وهي التعلم، ولكن ما نراه في بعض الصفوف أن اللعبة تضيع وقت الدرس فيما لا فائدة منه.

❑ معالجة اللعبة لمهارة بسيطة أو سهلة

كثيرا ما نجد بعض الألعاب أرهق مصمموها أنفسهم واستغرقوا وقتا طويلا من أجل إيصال معلومة بسيطة يمكن أن يوصلها المعلم في أقل من دقيقة واحدة! فعلى معلم العربية للأجانب معرفة أن هناك ظواهر لغوية ومهارات يمكن تنميتها بوسائل أخرى غير اللعبة اللغوية، وليس شرطا أن تستخدم اللعبة كبديل عن الوسائل التعليمية الأخرى.

❑ صعوبة تنفيذ اللعبة

فنجد أن كثيرا من الألعاب اللغوية المصممة يصعب إجراؤها وتنفيذها؛ نظرا لكثرة تعليماتها، فتحتاج أن يمارسها المعلم أولا مع زميل له أمام الطلاب ثم يقوم الطلاب بإجرائها، ولا شك أن هذا أمر مرهق وعسير للدارسين الأجانب.

❑ عدم احتواء اللعبة على روح المرح والمنافسة:

فإن لم تحتو اللعبة على روح المرح والمنافسة بين الدارسين فلا فرق بينها وبين الوسائل التعليمية الأخرى، وليس المقصود بذلك أن تفقد اللعبة هدفها وتتحول إلى عملية من الهرج والمرج، ولكن المقصود أن يصل الهدف (المعلومة) للطالب في جو يتسم بالتشويق والإثارة مع روح المنافسة.

❑ عدم تحديد الهدف من اللعبة:

هناك الكثير من الألعاب يقوم بها الأساتذة وهم لا يعرفون الهدف منها، وأي المهارات تنمي، وهل هي تُصَنَّف ضمن ألعاب القراءة أم المفردات أم النطق أم غير ذلك، ولذا يجب تحديد الهدف من اللعبة قبل تصميمها، وهل هي تنمي مهارة واحدة أم عدة مهارات، وهكذا..

❑ الاهتمام بالألعاب الفردية على حساب الجماعية:

فكلما شارك جميع الطلاب في اللعبة ساعد ذلك على توطيد العلاقات الطيبة بينهم، وإكسابهم المزيد من الخبرات والتعلم، ومن غير المقبول التركيز على مجموعة الطلاب الفائقين فقط وتجاهل الطلاب الضعاف أو المتأخرين دراسيا، وهذا ما نراه في بعض الألعاب التي يبثها بعض المعلمين عبر وسائل التواصل، حيث يتم اختيار الطلاب المتفوقين فقط للقيام باللعبة، وعلى الجانب الآخر هناك من يجتهد لإشراك جميع الطلاب بأساليب جميلة؛ بحيث يختار لكل طالب الدور الذي يناسبه ويناسب مستواه داخل اللعبة، وهناك الكثير من الأمثلة على ذلك لألعاب ناجحة بثها أساتذة عبر وسائل التواصل الاجتماعي.

عصابة العين

(الفميضة)

محمد عصام الدين محمود

معلم اللغة العربية بمدارس البسام الدولية بالمملكة العربية السعودية

تقديم:

لا يُعدُّ اللعب تفريغًا لشحنات الطاقة لدى الأطفال والكبار فقط، بل هو وسيلة لاكتساب اللغة في المجتمع الذي يعيش فيه، وطريق ممهَّد لاكتساب الخبرات المعرفية، وتنمية المهارات اللغوية والحركية في آن معا.

فاللعب ليس نشاطا حركيا لغويا فحسب، وإنما هو عملية فكرية معقدة تتم بصورة حركية تبدو للعيان سهلة، فعملية اللعب تبدأ بالتفكير مرورًا بالتخطيط والتنفيذ ثم تحليل الأخطاء وتقديم التغذية الراجعة التي تُفيد في تحسين المستوى ومحاولة تلافي الأخطاء، كل هذا يتم بصورة آلية سريعة تعزز من عملية التفكير باللغة الثانية، وتحفز العقل على الإنتاج اللغوي السليم في وقت قصير.

لن أطيل عليك عزيزي القارئ في التنظير ولذا دعنا نمر سريعا إلى الجانب العملي والتنفيذي، ولكن قبل البدء لا بُدَّ من التأكيد على أن التخطيط الجيد ووضوح الأهداف خير طريق للنجاح وتقليل الوقت والجهد، فلا عمل ناجح دون تخطيط جيد، ومن هذا المنطلق أقدم لك هذه الخطوات الاسترشادية التي تستطيع أن تقتدي بها وتقيس عليها وتعدل وفق أهداف الدرس والأدوات المتاحة.

أولا: الفئة المستهدفة: طلاب المستوى المبتدئ الثاني.

ثانيا: المهارة المستهدفة: التواصل الشفوي (الوصف والتخيل)

ثالثا: الأهداف: قياس مدى تمكن الطلاب من الآتي:

١. استخدام حروف الجر استخداما سليما.

٢. استخدام بعض ظروف المكان استخداما سليما.

٣. إنتاج جمل إرشادية أمرية قصيرة.

٤. تنمية مهارة الوصف لدى الطلاب.

٥. تنمية مهارة التخيل لدى الطلاب.

رابعا: التخطيط :

عند التخطيط لأي نشاط أو لعبة لا بُدَّ من تحديد المفردات والتراكيب المراد تدريب الطلاب عليها أو قياس مدى تمكنهم منها، وفي لعبتنا هذه سوف نتدرب على الآتي:

١. حروف الجر مثل (من – إلى – على – في)

٢. ظروف المكان مثل (فوق – تحت – أمام – خلف – أعلى – أسفل – يمين – يسار – بين)

٣. المفردات مثل (قلم – مسطرة – كتاب – دفتر – مقلمة – ممحاة – مبراة - – طاولة - كرسي – مكتب – درج – سبورة – حقيبة – حاسوب – لوحة – زجاجة (قارورة) – مكيف – مروحة – باب – نافذة – سلة مهملات – مكتبة)

٤. الأفعال مثل (تقدم – سر – توقف – التفت – در- ارجع – خذ – ضع – انتبه - التقط)

٥. الأعداد من ١ : ١٠ (سر خطوتين للأمام – خمس خطوات إلى اليمين،...)

خامسا: الأدوات:

١. أدوات الصف المتاحة.

٢. صورة لكل أداة.

٣. عصابة عين.

٤. ساعة إيقاف لحساب الوقت.

سادسا: خطوات التنفيذ:

أ – يتم تقسيم الصف إلى مجموعات صغيرة من ثلاثة إلى أربعة طلاب.

ب – شرح تعليمات اللعبة للطلاب وهي كالتالي:

١. لكل مجموعة الحق في توزيع الصور في أماكن مختلفة من الغرفة، ووضع الأدوات في مكان آخر بحيث تغطي حروف الجر وظروف المكان المستهدفة.

٢. تقوم المجموعة الأخرى بإرشاد زميلهم معصوب العين إلى الاتجاهات والخطوات التي يسلكها للحصول على الأداة ووضعها على الصورة في المكان المطلوب.

٣. سيقوم المعلم بحساب الوقت المستغرق، وإحصاء الأخطاء التي قد يقع فيها الطلاب.

٤. المجموعة الفائزة هي التي تنهي اللعبة في أقل زمن وبأقل عدد من الأخطاء.

٥. في حال التساوي في الوقت فإن المجموعة الأقل أخطاء تكون هي الفائزة.

٦. في حال التساوي في الأخطاء المجموعة الأسرع هي الفائزة.

٧. في حال التساوي في الوقت والأخطاء، المجموعة التي بدأت أولاً هي الفائزة ويمكن اللجوء إلى سؤال سرعة من المعلم لكلا المجموعتين أو حسب مايراه.

ج – يتم تنفيذ مثال تطبيقي للتأكد من فهم الطلاب للتعليمات وتنفيذها بشكل سليم.

د – يتم إجراء قرعة لتحديد المجموعة التي ستبدأ أولا ولتكن مجموعة (أ)

هـ - يخرج أحد المتسابقين من المجموعة (أ) مع متسابق آخر من المجموعة (ب) خارج الصف ليعصب عينيه.

و. يقوم طلاب المجموعة (ب) بتعديل أماكن الطاولات والمقاعد داخل الصف لتشابه المتاهة، والقيام بتوزيع الصور والأدوات في أماكن مختلفة بحيث تغطي المفردات والتراكيب المستهدفة وإعطاء التعليمات للعضوين الآخرين من المجموعة (أ).

ز. يطلب من المتسابق الذي في الخارج الدخول معصوب العين ويقوم زميلاه بإعطائه التعليمات والإرشادات لأخذ الأدوات ووضعها فوق الصور.

ح. يقوم المعلم بحساب الوقت المستغرق لتنفيذ اللعبة وإحصاء الأخطاء، ويمكنه التدخل في الوقت الذي يراه مناسبا لتحقيق الأهداف.

ط.يقوم المعلم بتعزيز الخطوات الصحيحة من الطلاب تعزيزا آنيا في جو تسابقي من المرح والإثارة والمتعة.

ي. يتم تكرار نفس الخطوات السابقة مع المجموعة الأخرى وتغيير أماكن الأدوات داخل الصف.

مميزات اللعبة:

١. بسيطة وقليلة التكلفة تستخدم الأدوات المتاحة.

٢. تثير الحماسة والدافعية لدى الطلاب وتكسر حاجز الملل.

٣. تنمي القدرة على وصف الاتجاهات.

٤. تنمي مهارة التواصل الشفوي.

٥. تنمي مهارة التخيل لدى الطلاب.

٦. تكسر حاجز الملل والنمطية دخل الصف.

٧. تناسب الطلاب الكبار والصغار.

٨. تسهم في بقاء أثر التعلم لفترة أطول.

٩. تسهم في خفض نسبة القلق والتوتر أثناء الممارسة.

العيوب:

١. لا تناسب الأعداد الكبيرة.

٢. لا تناسب المستويات العليا.

٣. لا تناسب الأماكن الضيقة.

الألعاب اللغوية في صفوف تعليم اللّغة العربية للناطقين بغيرها

الباحثة: ختام محمد الوزّان

مدرّسة في مركز اللّغات/ الجامعة الأردنيّة

لم تَعُد الطّرق التّقليدية في التدريس تؤدّي دورها على نحو فعّال، الأمر الذي يستدعي إيجاد طرق وأساليب جديدة ومتنوّعة يمكن توظيفها لتساعد في عملية التّدريس وتحسينه، ومن هذه الطّرق والأساليب الألعاب اللّغوية التي تشكّل حيّزًا مهمًا في العمليّة التّعليمية، لما تقدّمه من فوائد تعود بالنّفع على المتعلّم، فقد أثبتت نجاحها في كثير من برامج تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها التي تقوم بتطبيقها.

ولعل أساتذة تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها لم يغفلوا أهمية استخدام هذا الألعاب اللغوية داخل صفوفهم وفي أثناء تدريسهم، إذا أيقنوا أن الألعاب اللغوية وسيلة مهمّة ينبغي على الأساتذة استخدامها في التعليم، لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه، فقد أصبحت الألعاب اللّغوية جزءًا لا يتجزأ من الأنشطة التي تنفّذ داخل الغرفة الصّفية، والتي من شأنها إثراء الحصيلة اللّغوية لدى الطّلاب وإثارة دافعيتهم نحو تعلّم اللّغة.

تُعرف الألعاب اللّغوية في سياق التعليم بأنّها نشاط موجّه ومنظّم يتمّ بين الطّلاب المتنافسين أو المتعاونين بهدف الوصول إلى المعارف اللّغوية وفق قواعد معينة، ويُعدّ التّنافس والتعاون عاملاً مهمًا في عملية تفاعل الطلاب مع المواد التدريسية.

وتبرز أهمية الألعاب اللغوية في الرّبط بين تعلّم اللّغة والتّسلية، فقد صمّمت الألعاب اللّغوية لتحقيق أهداف تعليميّة، إذ تستثمر الميل الفطري للّعب عند الطلّاب في إحداث تعلّم فاعل ومعزّز بالرّغبة والحماس والاهتمام، مما يسهم مساهمة فاعلة في التّخفيف من رتابة الدّروس وجمودها،

كما أنّها توثّق العلاقة بين الطّلاب من أصول وثقافات مختلفة ممن يهتمّون بمعرفة اللغة واستخدامها، هذا بالإضافة إلى تنمية روح العمل الجماعي وتعزيز الرغبة في المشاركة والتّعاون والتّفاعل.

ومما لا شكّ فيه أنّ تنفيذ الألعاب اللغوية في صفوف تعلم اللغة يخضع لمجموعة من المعايير التي ينبغي مراعاتها:

١- اختيار ألعاب لها أهداف تربويّة محدّدة يسعى المدرّس لتحقيقها.

٢- أن تكون قواعد اللّعبة سهلة وواضحة وغير معقّدة.

٣- أن تكون اللّعبة ممتعة وشيّقة بحيث تدفع الطّلاب إلى استخدام اللغة.

٤- أن تساعد اللّعبة المدرّس في تشخيص مدى تقدّم الطّالب في اكتساب الخبرات المطلوبة والتّعرف إلى أماكن الضعف في تحصيله، ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك.

تتنوع الألعاب اللّغويّة التي يمكن توظيفها في التّدريس، وتتدرّج وفق ميول الطلاب، ومستوياتهم العمرية والمعرفية والثقافية؛ فهناك ألعاب بسيطة في المضمون والأسلوب تقدّم للمبتدئين، وهناك ألعاب متعدّدة في المضمون والمحتوى وسهلة في الأسلوب والأداء تصلح للمتقدّمين.

بعض نماذج الألعاب اللغوية:

فيما يأتي عرض لبعض الألعاب اللغوية التي طبّقت داخل الصّفوف وأثبتت نتائجها الإيجابيّة والتي يمكن أن تكون مصدرًا مفيدًا في تعليم اللّغة العربية للناطقين بغيرها، فيمكن استخدام هذه الألعاب لإدخال مفردات جديدة، أو ممارسة الكلمات، أو تعليم القواعد وممارستها، أو تحسين المهارات الأساسية. ويمكننا أيضًا استخدام هذه الألعاب لتهيئة الطلاب في بداية الدّرس أو في أثناء الدّرس لإعادة تنشيطهم أو في نهاية الصف للإنهاء بطريقة سلسة، ونذكر منها على سبيل الذّكر لا الحصر:

لعبة زر التّحدث:

في هذه اللعبة تُفعّل مهارتا الاستماع والتحدّث، ويمكن تطبيقها في المستويات جميعها مدتّها عشر دقائق.

الإجراءات:

١- قسّم الطلاب إلى فريقين، ثم أخبر الفريقين أنهما سيتسابقان للإجابة عن الأسئلة.

٢- أعط كل طالب رقمًا، فيجب أن يكون لدى كل اللاعبين في كلا الفريقين الأرقام نفسها.

٣- تأكد من أن الفرق على مسافة متساوية من السبورة.

٤- ارسم دائرة على السّبورة واكتب "زر التّحدّث" داخل الدائرة.

٤- اطرح سؤالًا ثم قل رقمًا، ليركض اللاعبان اللذان يحملان الرقم نفسه إلى السبورة، ويتسابقان في لمس زر التّحدّث. اللاعب الذي يلمس الزّر أولاً يجيب عن السؤال. إذا أجاب اللّاعب عن السؤال إجابة صحيحة يسجّل نقطة لفريقه. أما إذا أجاب اللاعب إجابة غير صحيحة، يجيب اللاعب الآخر عن السؤال. وتستمر اللعبة حتى يتم الإجابة عن الأسئلة جميعها، والفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النّقاط هو الفائز باللعبة.

لعبة الصافرة:

في هذه اللعبة تفعل مهارتا الاستماع والتحدّث، ويمكن تطبيقها في المستويات جميعها، مدتها خمس عشرة دقيقة، ويمكن استخدام هذه اللعبة المسلّية عندما يضطر الطّلاب إلى الإجابة عن الأسئلة في الصف، عند دراسة نص أو الإجابة عن أسئلة التّمارين.

الإجراءات:

١- قم بإعداد الصف وذلك بترتيب مقاعد الصف على شكل حذوة حصان على أن تكون المقاعد كافية لنصف الطّلاب.

٢- قسّم الطّلاب إلى فرق مكوّنة من اثنين.

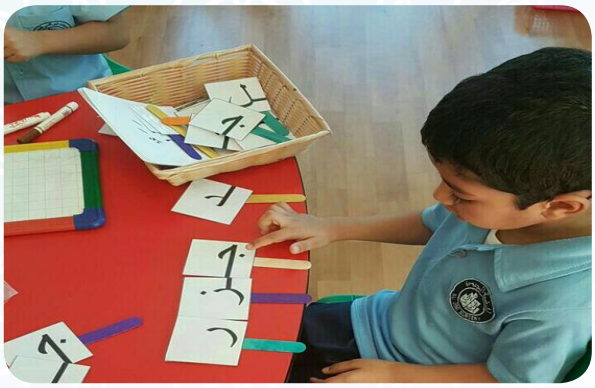
بحيث يجلس أحد الطلاب على الكرسي ويقف الطالب الآخر خلف شريكه.

٣- بيّن للطّلاب أنّ الطلاب الجالسين هم "الصافرون" وأن الطلاب الواقفين خلفهم هم "المتسابقون". يضع المتسابقون أيديهم على أكتاف زملائهم والتي هي الأجراس، بحيث يكونون مستعدين للضّغط عند معرفة إجابة السؤال.

٤- اطلب من كل فريق أن يتأكد من أن الجرس يعمل بشكل صحيح، يمكن لهذا أن يكون مسليًا تمامًا حيث يمكن للطّلاب الذين يتصرّفون بصفتهم صافرات إصدار أصوات صافرة مثيرة جدًا للاهتمام.

٥- اقرأ سؤالًا للصف، يمكن للمتسابق الأول الذي يدقّ صوت جرسه الإجابة عن السّؤال. إذا أعطى المتسابق الإجابة الصحيحة، يسجل نقطة واحدة، إذا لم يكن الأمر كذلك، فهو خارج هذه الجولة ويمكن للمتسابقين الآخرين أن يضغطوا على صافراتهم ويحاولون الإجابة عنها. الشّخص الوحيد الذي يستطيع الإجابة عن السؤال هو المتسابق فقط.

٦- اطلب من المتسابقين تبادل الأدوار.



شرح الكلمات

في هذه اللعبة تفعّل مهارة الكتابة، والاستماع، والتّحدث، ويمكن تطبيقها في المستويات جميعها، مدتها خمس وعشرون دقيقة. تعتبر هذه اللعبة المثيرة للاهتمام مثالية لمراجعة المفردات التي تعلّمها الطّلاب.

الإجراءات:

١- أعط كل طالب خمس قصاصات صغيرة من الورق.

٢- اطلب من الطّلاب أن يكتبوا سرًا كلمة واحدة على كل قصاصة.

٣- أخبر الطّلاب أن الكلمات يجب أن تكون مفردات تعلّموها مؤخّرًا في الصّف. إذا كان الطّلاب يواجهون صعوبة في التّفكير في المفردات، اطلب منهم الاطّلاع على الكتاب للعثور على الكلمات المناسبة.

٤- اجمع القصاصات وضعها في وعاء، بعد ذلك قسّم الطلاب إلى فريقين (أ و ب). يأتي طالب واحد من كل فريق إلى مقدّمة الصف.

٥-اطلب من الطالبين اختيار قصاصة واحدة من الوعاء، لقراءة الكلمة المكتوبة عليها لوصفها لزملائهم في الفريق. يستطيع الطالبان وصف الكلمة كما يحلو لهما، على سبيل المثال استخدام المرادفات، والصفات، والرسومات إلا أنّه لا يُسمح لهما بقول الكلمة أو الحرف الأول من الكلمة كما لا يُسمح لهما بكتابة أي شيء. الفريق الذي يخمّن الكلمة تخمينًا صحيحًا يسجّل نقطة، ثم يأتي طالبان آخران إلى مقدّمة الصّف، والفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقاط في نهاية اللّعبة يفوز.

الكلمات الممنوعة:

في هذه اللّعبة تُفعّل مهارتا الاستماع والتحدّث، ويمكن تطبيقها في المستوى المتوسط فما فوق، مدتها ثلاثون دقيقة. وهي طريقة رائعة لجعل الطّلاب يتحدّثون ويمارسون المفردات.

الإجراءات:

١- قم بتصميم مجموعة من البطاقات كل بطاقة مقسّمة إلى خمس مربعات، اكتب الكلمة المراد معرفتها في وسط البطاقة بخط كبير وغامق، وفي المربعات الأربعة الأخرى اكتب الكلمات التي يمنع استخدامها في شرح الكلمة المطلوبة. الهدف هو أن يجعل الطلاب زملائهم في الفريق يخمّنون الكلمة التي في وسط البطاقة. فيمكنهم قول أي شيء، باستثناء الكلمات المكتوبة على البطاقة.

٢- قسّم الطلاب إلى فريقين (أ، ب)، ثم اطلب من الفريق (أ) اختيار طالب يقوم بشرح الكلمة لهم.

٣. اطلب من هذا الطالب اختيار بطاقة من مجموعة البطاقات.

٤. حدد مدة زمنية معينة لتخمين الكلمة حسب مستوى الطلاب، بعد تخمين الكلمة أو انتهاء المدة الزمنية المحددة لتخمين الكلمة، يأتي دور الفريق الآخر، وهكذا حتى تنتهي البطاقات، في نهاية اللعبة اجمع الكلمات التي عرفها كل فريق، والفريق الذي يجمع أكبر عدد من الكلمات هو الفائز.

لعبة الوصف:

في هذه اللعبة تفعّل مهارة الكتابة، وهي مناسبة للمستوى المتوسط، مدتها خمس وعشرون دقيقة. وتعدّ هذه اللعبة طريقة رائعة لدمج مقاطع الفيديو في الدّرس.

الإجراءات:

١- قسّم الطلاب إلى فرق من ثلاثة أو أربعة.

٢- أعط كل فريق قلمًا وورقة.

٣- أخبر الطلاب أنّهم سيشاهدون مقطع فيديو، وسيكتبون جملًا تصف ما يشاهدونه في هذا المقطع والفريق الذي يكتب أكبر عدد من الجمل هو الفائز باللّعبة.

يتّضح مما سبق ذكره أن استخدام الألعاب اللغوية والأنشطة الترفيهية في صفوف اللغة يعد جزءًا مهمًا في التدريس فهو وسيلة ممتعة ومفيدة لمساعدة الطلاب في تحسين قدراتهم اللغوية، وتركيز انتباههم وتحسين تفاعلهم، علاوة على ذلك تمكن الطلاب الخجولين أو الهادئين من الانفتاح والتحدث باللغة العربية عند ممارسة الألعاب في الصف.

التعبير الكتابي
والألعاب اللغوية التفاعلية

أ. إبراهيم حسن المسعودي

مدرس وباحث في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها

حاشانا أن نخوض فيما لم نقف عليه من التنظير للألعاب الصفية خاصة فيما يتعلق باللغة العربية لغير الناطقين بها؛ فذاك شأن بسط العلم أجنحته عليه وأدرجه تحت منظاره كما فعل بغيره من شتى المعارف، حيث سد الفجوات أمام المروجين للخرافة الراتعين بجهالتهم يسممون خلفهم آبار العلم ويتكسبون من ريع ذلك.

لكننا ذاكرون هنا ما جربناه ونود نشره وإعلام زملائنا به ابتغاء أن يملك الطالب قلمَه ويقدر على إنشاء موضوعات في شتى القضايا، وذلك إلحاقا بموضوع (التفاعلية) سبيلا للإنشاء التحريري في العدد السابق من مجلتنا الغراء مجلة معلمي العربية للناطقين بغيرها أدام الله ذُيوعها ونَفْعها وبارك في منشئيها ومحرريها.

واللعب –ابتداء- صنو التعلُّم وأمه وأبوه، نشاطٌ غريزيٌّ فُطرنا جميعا عليه، ملاذ الأبناء وسلوى الآباء ومتنفس العلماء، وتعلُّم مُعجَّل بمؤونة أقل، وفيه نجد ما لا نجد في غيره من نشاط وتفاعل واستمتاع، ثم هو طريق سهل ننطلق فيه من معلوم يشترك الجميع في معرفته -وهذا سر المتعة- إلى مجهول مستصعب نبتغي علمَه بمنأى عن الفرضيات التخيليةِ والتوجيهات المباشرة والتكليفات المُجهدة وكَدِّ الأذهان في طريق التعلم المعتاد.

ولقد رأيت اللعبَ الصفي خير وسيلة للطالب والمعلم على السواء للتخفُّف من وطأة تدريس اللغة على النحو المعهود؛ وأنه

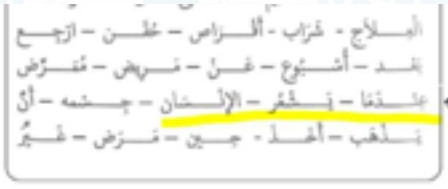
بوسعي تحويل أي نشاط تعليمي أو موقف تدريسي إلى لَعِب أو ما يشبهه، نصطنعه اصطناعا ونلتقطه من بين الكلمات وطيِّ الصفحات ليكون لَعِبا بمعناه الأوسع شريطة هدف مرصود من ورائه.

وإليك مثالين على ذلك:

١. في درس (عند الطبيب ٢) من (الكتاب الأساسي) يطلب الطبيب من المريض أن يخلع ملابسه ويفتح فمه ويرفع ذراعه اليمنى فاليسرى إلى آخر ذلك من أفعال الأمر، فهل جربتَ ذلك في الصف مع الطلاب جماعة أو أفرادا؟ لقد فعلتُ ذلك مع سرعة محددة (افتح فمك، انظر يمينا، شمالا، قم، اجلس... إلخ في نحو دقيقتين، فأثمر انتباها وعصفا ذهنيا وتفاعلا ومرحا مع أفعال الأمر، ثم كانت التصفية وتحددَ الفائز وفق سرعة الاستجابة ودقتها.

٢. وفي الكلمات الجديدة الملحقة بـ (عند الطبيب ١) هل لاحظت ثلاث مفردات متعاقبة فيما يشبه الجملة الفعلية (عندما يشعر الإنسان)؟ لقد حوَّلتُ ذلك إلى لعبة –أو بالأحرى اصطنعتُها- في الحال؛ فوجَّهْتُ الأسئلة، وصنفْتُ الطلاب من خلالها -في جو لاعب مرح- وفق السرعة في الجواب وحددنا الفائز، وذلك من خلال أسئلة كهذه:

عندما نشعر بالجوع نذهب إلى .../عندما نشعر بالألم نذهب إلى.../ عندما نشعر بالبرد / عندما



نشعر بالعطش / عندما نحتاج كذا نفعل ماذا؟...إلخ

صورة من مفردات درس عند الطبيب ١

فكما رأيتَ في المثالين السابقين، لَعِبٌ تعليميٌّ مُمعن في الذاتية ووليد الموقف، ولربما ارتأيتَ عزيزي القارئ فعل الشئ نفسه على غير إعداد مسبق لمجرد نشاط لمسْتَه في نفسك فلا تتردد في التجريب!.

فماذا بشأن التعبير الكتابي؟

لنغيرْ قليلا من قولة سقراط –وليعذرنا!- ولنقلْ لطالبنا (اكتبْ) حتى نراك بدلا من (تكلمْ) لتتضح لنا الرؤية بصورة أشمل، وخطورة أن لا يحسن الطالب هذه المهارة في الوقت الذي يزهو فيه دائما بما يفُوهُ به ويملأ به الدنيا ضجيجا وتحدُّثا على حساب الكتابة ليفرض علينا الْتماسَ طريقة جديدة لرفع مستواه الكتابي فنجد أنفسنا وجهًا لوجه مع الألعاب اللغوية التفاعلية.

على أن للتعبير الكتابي عبر المستويات نصيب وافر منها؛ ذلك أنه لمّا كانت الكتابة محصلة المهارات الأخرى والمرآة العاكسة لها، كانت هي أيضا المستفيد الأكبر من أنشطتها الصفية.

- فماذا عساه أن ينفع الطالبَ من الألعاب في تحسين التعبير الكتابي؟
- وهل يَعدُه اللعب باكتساب هاتيك المهارة، أم أن الأمر وقتيٌّ ولحظي يُغدق متعة ثم لا يُخلِّف أثرا؟
- وهل تكون الألعاب ناجعة أيضا مع تقدمه في طريقة التفكير واتساع الرؤية وعمقها فترفع عنه ضيق العبارة وينطلق مبدعا يَغرف من بحر ويُصيب المحَزَّ كما يقول المثل، أم سيظل مكدودَ القلم عَيِيَّ البيان وينحت من صخر كما كان العقادُ يصف الرافعيَّ بذلك؟

تعاملُنا مع الأسئلة السابقة يوجهنا لتصور واضح للمهارة واللعبة كليهما، وأخْذ مستوى الطالب بعين الاعتبار؛ فالحكمُ على شيءٍ فرعٌ من تَصَوُّره كما هي القاعدة الشهيرة، وفي ضوئها يمكننا الاسترشاد ببعض الأفكار الآتية:

- بوسعنا إقحام الألعاب اللغوية مع كل الأعمار وفي أي موضوع كتابي.
- اللعب الصفي ممكن على الدوام كفعل ذاتي بقدر ما يوضع له من معايير.
- غيِّر قليلا في طريقة التدريس وهيئ نفسك وادفع الرتابة بعنصر المفاجأة.

- تكمُن الألعاب في التفاصيل، ويصطنعها المعلم ويمكن أن يطورها.
- قد لا يمكن تعميم اللعبة نظرا لثقافات وجنسيات بعينها فاعمِدْ إلى غيرها.
- ما تصنعه بيدك خيرٌ مما تشتريه من الألعاب الجاهزة، وحبذا لو بمشاركة الطلاب (تفاعلية).
- القلم رفيق طلابك دائما؛ فهم يدونون ويصفون ما يرونه ويسجلون الطلبات، بل ويكتبون حاجتهم من المواد الخام قبل الشروع في لعبتهم الجديدة.
- تَوَفَّرْ على أدوات خام أساسية بسيطة في درج مكتبك بابتياعها أو بطلب توفيرها كـ (شريط لاصق وصمغ – مغناطيس – قلم خط – مقص ...
- البطاقات والألوان هي أكثر عناصر الألعاب حضورا في ورشتك الصغيرة لصنع الألعاب.
- استخدم المتاح مما حولك ولا يعوقنَّك شيء (حاسوب/ باب/ شباك/ كرسي/ وحتى الجدار والأرضية).
- عود الطلاب مهارة البحث في الإنترنت بدقة وسرعة؛ فالمعلومة متاحة للجميع، لكن من ذا يستطيع الوصول إلى مراده بالضبط؟

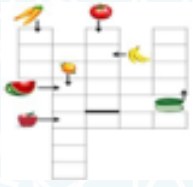
أمثلة من مستهدفات عامة:

مستهدفات عامة في ألعاب المفردات	مستهدفات عامة في ألعاب الجمل والإنشاء
• التخمين • التذكر (على المدى القصير والبعيد) • التمييز • الربط • الترتيب • التحليل والتركيب	• تركيب وبناء (الجملة/ الموضوع/ القصة) • حضور البديهة • مسرحة الدروس • التخيل • القدرة على الحكي وتراتب الأحداث • المفارقة (جملة أو موقف على غير النسق) • صنع الحوار • التلاعب اللفظي (في الكنايات والجناس والتورية...

بعد إعداد اللعبة تُعقد المسابقة، ويحدد قانون اللعبة ومدتها والمكان الأنسب والمشاركون فيها من الطلاب، **يمكن استعمال ما يلي من نماذج موضوعا للعبة اللغوية:**

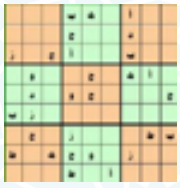
في الإثراء اللغوي والمفردات:	ألعاب الجمل والإنشاء:
• بطاقات المتلازمات اللفظية • الكلمات المتقاطعة • سودوكو الحروف • إشارات الترقيم على غرار إشارات المرور • بنك الحظ (هات عشر كلمات تبدأ بما وجدته من الحروف) • ابدأ بكلمة تبدأ بآخر حرف من كلمة زميلك • سوق الكلمات (حيث ثمة ميزان وكلمات مجردة وأخرى مزيدة، فيطلب المشتري وزن الكلمات والتأكد من صلاحية معانيها وفق الوزن • أخرج الاختلافات (بين صورتين متشابهتين) • تذكر ما قرأته الآن وأعده كتابة، من حروف الجر (مثلا) • الفواكه وألوانها...	• هات الرد المناسب على هذا الكلام • ضع حوارا مناسبا بين هؤلاء الأشخاص • مسرحية كان وأخواتها/ محاكمة أدوات النفي... • كلمات ذات حقل دلالي واحد (معاني مجردة/ صفات/ أفعال دالة على الحركة... • أكملوا هذه الحكاية: انطلقت السيارة بسرعة....(جملة لكل طالب) • هات أفضل تعليق على هذه الصورة • وفي الجناس والسجع: • هات كلمات على هذه القافية: • مثال: سعيد،... • بدِّلْ حرفا وغير الكلمة: • مثال: نحل،...

ملحق بنماذج توضيحية من محرك بحث جوجل للصور:



كلمات متقاطعة

مسرحة الدروس



سودوكو الحروف

أفضل تعليق

اختر الحرف وميز الحركات

ميز (الفروق- المتشابهات)

استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى الناطقين بغير العربية

د. عبد العزيز أخميم

أستاذ وباحث في تعليم العربية للناطقين بغيرها الرباط / المغرب

إن تعلم المفردات أساس في تعلم لغات العالم، سواء في تعلم لغة الأم أو اللغة الثانية، وبدونها لا يمكن لدارسي اللغات إتقان المهارات اللغوية الأخرى إلا بممارستها بنجاح. كما أن تعليم المفردات يعد مطلبا أساسيا من مطالب تعليم اللغة الأجنبية لأن الشخص لن يقدر على التكلم باللغة العربية قبل معرفته عن مفردات تلك اللغة، بالإضافة إلى أن تعليمها يشكل جزءا مهما لا يستغني عنه برامج تعليم اللغات الأجنبية بما فيها اللغة العربية.

ويكفي أن نلقي نظرة في المعايير الدولية لتقييم الأداء اللغوي لمتعلمي اللغة وكفاءتهم اللغوية – كما هو في معيار أكتفل مثلا – لنعرف أهمية المفردات وقيمتها في مراحل تعلم الدارس للغة، فهي أساس في تنمية الثروة اللغوية لدى الدارس التي هي أساس كفايته التواصلية، وهي مؤشر أيضا على تقدمه في مستويات اللغة.

ولذا تعد الوسائل والأساليب التعليمية لتعلم المفردات إحدى المهارات الفرعية التي لها أثر بارز في تنمية قدرة الدارسين على اكتساب المفردات للغة الهدف، بل إنها تعد دائرة مهمة لمتعلمي اللغة.

ومن الوسائل التعليمية لتنمية المفردات هي الألعاب اللغوية. فالألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد الدارسين كثيرا على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها. تساعد الألعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام.

إن الألعاب لم تعد اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعرفي ومن الاستراتيجيات الفاعلة التي تستخدم لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه لدى الطلاب الغير الناطقين بالعربية، فهي تجعل المتعلمين أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي، وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية، وتساعدم على تركيز الانتباه، والادراك والتخيل، والابتكار والابداع.

وبناء على هذا تعد الألعاب اللغوية من الاستراتيجيات التعليمية الفاعلة وخاصة لمعلمي اللغة الثانية، فهي نشاط يمارسه الطالب عندما يستخدم جملة من حواسه بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف، كما أنها من وسائل التدريب على الاستعمال اللغوي السليم، ويمكن الاستعانة بها في التدرب على عدد من الأبواب النحوية المختلفة، كما تساعده على النطق الصحيح، وتساعده على التعبير السلس مع وضوح الفكرة وتسلسلها.

واستخدام الألعاب في صف تعليم اللغة للناطقين بغيرها لا يضيع وقت الدرس وهدفه، ولا يصرف الطلاب عن دراستهم، بل يشرك جميع حواسهم في العملية التعليمية، ويقودهم إلى تحقيق هدفهم في تعليم اللغة بحيوية ومتعة ويؤهلهم نحو استخدام اللغة في مواقف الحياة الطبيعية أو شبه الطبيعية.

فثمة تنوع كبير في الألعاب اللغوية التي يمكن أن يستثمرها المعلم في تدريس المفردات للناطقين بغير العربية تتنوع أشكالها، وتتعدد طرق توظيفها، لكنها تتصف بالمرونة في الاستخدام بما يخدم المهارة المطروحة أو المادة المقدمة للطلبة.

وفيما يأتي بعض النماذج للألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها في صفوف تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها عند تدريس مكون المفردات:

- **لعبة "لوحة الجيوب الخشبية" المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.**

يصمم المعلم لوحة خشبية مكبرة ذات قاعدة ثابتة، ومن ثم يقسمها إلى ستة جيوب خشبية بحسب المطلوب، ويطلب المعلم من كل مجموعة أن تسحب بطاقة من لوحة الجيوب الخشبية، وتصنف الكلمات الموجودة أمامها وفقا للجيب المحدد لها، ويمكن عرض الأسئلة والإجابات على جهاز الحاسوب بعد الاستماع إلى إجابات الطلاب كتقويم ذاتي.

• لعبة "خمن كلمة" المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم

يعدّ المعلم بعض المفردات الموجودة في حجرة الدراسة، أو في صورة على الحائط ثم وصفها كمثال، ثم يطلب من الدارسين أن يرفعوا أيديهم إذا عرفوا ما تصفه لهم. اختر أحدهم ليقول التخمين، إذا كان تخمينه صحيحا أخبر الدارسين بذلك.

• لعبة "البطاقات المتلائمة" المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم

يجهز المعلم مجموعة من عشرين بطاقة لكل مجموعة من أربعة أو خمسة لاعبين (ومن الممكن أن يكلف الدارسون بإعداد البطاقات بأنفسهم) في كل مجموعة عشرة أزواج، كل زوج من البطاقات بينهما علاقة ما. وتوضع أمام الدارسين البطاقات مقلوبة على ظهرها بحيث لا ترى الصورة أو الكلمة. يلتقط أحد اللاعبين بطاقتين، إذا اعتقد أنهما متلائمتان يقول تعليقا بسيطا: "موافق" مثلا. وإذا كانتا غير ذلك يقول: "أنا آسف .. أنا لا أوافق" ثم يعيد البطاقتين بعد أن يُطلع بقية اللاعبين عليهما.

وإذا كان اللاعب الآخر موافقا يحتفظ بالبطاقتين وله الحق في أخذ بطاقتين أخريين. أما إذا كانت البطاقتان غير متلائمتين فلا بد من يُطلع عليهما بقية اللاعبين في المجموعة، ثم يعادا إلى نفس المكان الذي أخذتا منه تماما، ويأتي دور اللاعب التالي ... وهكذا. ويستمر ذلك إلى أن يتم توزيع كل الأزواج من البطاقات واللاعب الحاصل على أكبر عدد منها هو الفائز.

• لعبة "سلسلة التفاعل" المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.

يأمر المدرس طلبته بأن يقوموا بدائرة في داخل الفصل أو خارجه. ثم يأمر الطالب الأول بأن يبدأ بذكر المفردة الواحدة ثم يستمر الطالب جانبه بذكر المفردة المبتدأة بالحرف الأخير من المفردة المذكورة للطالب الأول.

مثلا، الطالب الأول يذكر: "مسجد"، فالطالب الثاني يذكر المفردة المبتدأة بحرف الدال مثل: دار وهكذا إلى الطالب الأخير. والطالب الفاشل في ذكر المفردة فعليه أن يخرج من الدائرة حتى نجد الفائز الوحيد لهذه اللعبة.

• لعبة "عشرة أسئلة" المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.

يأمر المدرس أحد طلابه بأن يتقدم أمام الفصل والآخرون يجلسون في مكانهم. ثم يكتب المدرس مفردة على السبورة ولا يعرفها هذا الطالب. ثم يخمن الطالب بما كتبه المدرس على السبورة بأن يسأل الطلاب الجالسين عشرة أسئلة والآخرون يجيبون بنعم أم لا. بعد عشرة أسئلة يذكر الطالب المفردة المكتوبة على السبورة.

فهذه فقط بعض النماذج في استخدام الألعاب اللغوية في تعليم وتنمية مفردات اللغة العربية للناطقين بغيرها، ويوجد غيرها الكثير مما يمكن أن يستخدمه المدرس في بث الحيوية والنشاط في صفه، وإثارة دافعية طلبته، لا سيما أن الطالب بشكل عام يميل إلى التجديد أو إلى ما هو جديد، لذا أصبح اهتمامه بالألعاب اللغوية أكثر من الطريقة الاعتيادية، لأنها تتعامل مع كل نمط لغوي بطريقة لم يعتد عليها الطالب من حيث التركيز على الانماط اللغوية المستهدفة، وإعلامه بالأهداف المراد تحقيقها مسبقا، مما يساعده في تنظيم أفكاره وجهوده. وهذا يدل على أثر ايجابي لصالح من يستخدم طريقة الألعاب اللغوية.

أفكار لحصة تجويد مميزة

الباحثة : أميرة سامي العميري
مدربة معلمات القرآن الكريم

كثيرا وأنا أقرأ أو أستمع إلى أحد أساتذتنا من معلمي اللغة العربية كلغة ثانية يتحدثون عن ضوابط تدريس قواعد النحو والصرف للناطقين بغير العربية أجد تشابها كبيرا بين هذه الضوابط وما يجب أن يراعيه معلم القرآن الكريم حال تدريس قواعد تلاوة وتجويد القرآن الكريم لمن لا يتحدثون العربية ولا يعرفونها...

فمن المعلوم أن علم التجويد من العلوم التي تُطلَب لغيرها لا لذاتها، فهو علم تطبيقي غايته صَون اللسان عن اللحن في كلام الله جلَّ وعلا.

فلا يخفى على أحدنا كم من مشقة وجهد يبذله المسلم الناطق بلسان غير عربي ليتمكن من تلاوة كتاب الله تلاوة صحيحة، فحريٌّ بنا أن نجنبه الخوض في مسائل تجويدية نظرية ليس لها فائدة تطبيقية ونحن نعلم أنه ما أتى إلينا إلا لتقويم لسانه وتلاوة كتاب ربه مجودًا دون لحن.

وانطلاقا من هذه القاعدة شديدة الأهمية أحاول دائما البحث عن أساليب جديدة أستطيع بها تحقيق هذا الهدف الأساسي الذي جاءني الطالب من أجله دون أن اضطره إلى حفظ قواعد تجويدية تستهلك وقته وأحيانا تثنيه عن استكمال الطلب أو تذهب ببعض حماسته للتعلم لما يجد فيها من بسط وتنظير وكثير تفاصيل.

❑ وفي هذه المقالة سأذكر بعض الأفكار التي تُمكّن معلم القرآن الكريم من إعطاء طالبه غير الناطق بالعربية مفاتيح التلاوة الصحيحة بشكل عملي تطبيقي خاصة وقد يسر الله لنا ذلك بتوفيق علمائنا إلى جعل خط المصحف الشريف مرجعا في حد ذاته لمن أراد تَعلُّم أحكام تلاوته وتجويده، ثم زاد فضل الله علينا وتيسيره لما منَّ به

من أساليب التكنولوجيا الحديثة التي جعلت من الصعب سهلًا يسيرًا ومن المستحيل ممكنًا...فاللهم أعنّا على شكر النّعم وحسن استعمالها في مرضاتك ونفع عبادك...

لكن هناك بعض الأصول التي يجب مراعاتها لتؤتي هذه الأفكار ثمارها، ويتمكن المعلم من تحقيق الهدف المرجو من حصة القرآن مع الطالب الأجنبي، ومنها:

١) الأصل في تعليم التلاوة الصحيحة هو التلقين المنضبط الدقيق من معلم سليم الأداء.
٢) تصحيح الأخطاء لا يتم جملة في كل حصة، بل يتناول المعلم قاعدة واحدة لتطبيقها وضبطها مع الطالب، ويتغافل عن بقية الأخطاء لحين دراسة القاعدة الخاصة بها.
٣) يراعى التدرج في كم القواعد التي يطبقها الطالب، وليس في كيفية تطبيق القاعدة الواحدة، فالكيفية يصعب تعديلها بعد ضبط اللسان بها عند أول تدريب.
٤) السبيل إلى تيسير القاعدة المستعصية على الطالب هو تقديمها بشكل مختلف وليس كثرة تكرارها.
٥) النطق السليم أهم من معرفة اسم القاعدة.
٦) لا غنى لمعلم القرآن لغير الناطقين بالعربية عن استخدام اللغة الوسيطة في شرح أحكام التلاوة والتدريب على تطبيقها.

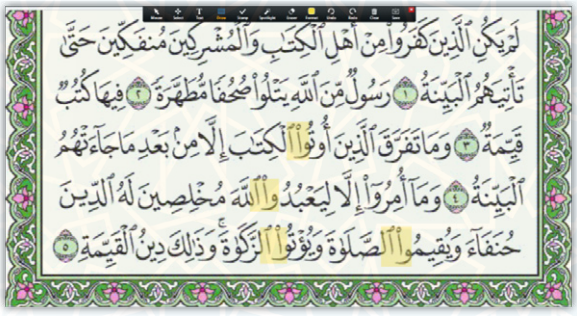
❑ **بعض الأفكار والأساليب التطبيقية للتدريب على أحكام التلاوة:**

❑ **التنبيه على ما لا ينطق من الحروف:**

في بعض الأحيان تتوالى في خط المصحف حروف مكتوبة غير منطوقة قد يصل عددها إلى أربعة أحرف، وهذا قد يسبب تعثّر للطالب أثناء تلاوته.

❑ مثال ذلك في قوله تعالى في سورة البينة:
﴿...وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ...﴾ (البينة:٥)
❑ فهنا يجب أن ينتقل الطالب في تلاوته من الميم المضمومة إلى الصاد المشددة مباشرة، فيقوم المعلم بتظليل هذا الجزء غير المنطوق وتنبيه الطالب للانتقال المباشر بين الحرفين المنطوقين.

Shift from "meem dammah" to "saad mushddadah" directly and skip the highlighted part in between:



٢) الإشارة إلى الخطأ دون مقاطعة الطالب:

❑ أثناء تلاوة الطالب للآية يقوم المعلم بعمل دائرة صغيرة على الموضع الذي أخطأ فيه الطالب دون مقاطعته، ليتنبه الطالب للخطأ ويحاول تصحيحه بنفسه أولا قبل أن يتدخل المعلم في هذا.

٣) وضع آلية منظمة للبحث التطبيقي بعد التدريب على القواعد:

❑ مثال ذلك: بعد تدريب الطالب على حكم إظهار النون الساكنة أو التنوين إظهارًا حلقيًا، يقوم المعلم بفتح صفحة من القرآن الكريم، ويطلب من الطالب استخراج جميع أحكام الإظهار الحلقي الموجودة في هذه الصفحة، مع وضع آلية مرتبة للبحث، لتيسير إتمام ذلك على الطالب وتثبيت القاعدة في ذهنه.

فالترتيب في هذه الحالة يكون كالآتي:

1) Search for any Noon sakinah or tanween.

١) قم بالبحث عن نون ساكنة غير متحركة أو نوعًا من أنواع التنوين

2) Look at the letter following it.

٢) انظر إلى الحرف التالي بعد النون أو التنوين.

3) Determine this letter if it is one of the throat letters or not.

(ء،ه،ع،ح،غ،خ)

٣) قم بتحديد ما إذا كان هذا الحرف من الحروف الحلقية الستّة أم لا!

4) Pronounce the rule correctly.

٤) قم بنطق القاعدة بشكل صحيح!

٤) استبعاد الخطأ قبل ذكر الصواب:

❑ يتم ذلك عند تطبيق القواعد التي تعتمد على ما تبقى من الحروف العربية، كحكم الاخفاء الحقيقي، أو الإظهار الشفوي أو غيرهما...

❑ مثال ذلك:

عند تعثر الطالب في معرفة حكم الميم الساكنة في قوله تعالى:

﴿فَقَالَ لَهُمْ رَسُولُ اللَّهِ...﴾ (الشمس:١٣)

يقوم المعلم بمساعدة الطالب لاكتشاف القاعدة بنفسه، عن طريق سؤاله:

❑ What is the letter after meem sakinah?

.ما هو الحرف التالي لهذه الميم الساكنة؟

❑ Raa' letter

.حرف الراء

❑ Is it a letter for idgham shfawy?

ادغام مثلين صغير " شفوي"

.هل هذا هو حرف الإدغام الشفوي؟

❑ No.

ج.لا!

❑ Is it a letter for ikhfaa shfawy?

اخفاء شفوي

.هل الراء هو حرف الإخفاء الشفوي؟

❑ No.

ج.لا!

❑ So the rule here is.....?

.إذن القاعدة هنا تكون...؟

❑ اظهار شفوي

❑ So, the correct pronouncing is.....

.والنطق الصحيح للميم يكون...؟

...وهكذا

❑ وبهذه الطريقة يدرب المعلم ذهن طالبه على اتباع خطوات علمية محددة لتحديد القاعدة وتطبيقها.

٥) تنويع مصادر تلقي التلاوة الصحيحة لدى الطالب:

يحاول المعلم ألا يكون هو المصدر الوحيد الذي يتلقى منه الطالب التلاوة الصحيحة، فعند التدرب على سورة ما، يقوم المعلم بعرض مقاطع مسموعة لمشايخ القراء المعتبرين في هذا الباب، ثم يعلق المعلم على المقطع بعد الاستماع إليه، كأن يسأل طالبه:

هل لاحظت كيف نطق الشيخ كذا؟

❑ Did you notice how did he pronounce.....?

هل انتبهت لوضع الفم عند نطق كذا؟

❑ Did you see his mouth shape when he recited.....?

❑ بهذه الطريقة يوفر المعلم لطالبه أكثر من مصدر

للتلقي الصحيح، ويدرب الطالب على الانتباه لما تحتويه التلاوة التي يسمعها من أحكام تجويدية، كما أنه يزيد من ثقة الطالب فيما قدمه المعلم من قواعد وكيفية تطبيقها.

٦) التدريب على المقاطع الصوتية المركبة بشكل منفصل أولا.

دائما ما يواجه الطالب صعوبة في الانتقال بين كلمتين عند وجود أحكام تجويدية تربط بينهما.

في هذه الحالة يمكن للمعلم أن يقوم بتدريب الطالب على المقطع الصوتي الذي يربط الكلمتين أولا:

مثال ذلك:

- قوله تعالى في سورة البلد:

﴿أَيَحْسَبُ أَن لَّن يَقْدِرَ عَلَيْهِ أَحَد﴾ (البلد:٥)

عند ربط أن + لن + يقدر

.يجب إدغام نون "أن" إدغاما كاملا في اللام بدون غنة، ثم إدغام نون "لن" إدغاما ناقصا في الياء بغنة

فيكون النطق الفعلي لهذا المقطع هكذا:

أَلَّيَّ

يقوم المعلم بتدريب الطالب على نطق هذا المقطع وتكراره منفصلاً أولا،

وبعد ضبطه يبدأ بإضافة الكلمة السابقة إليه:

أَيَحْسَبُ أَلَّيَّ

ثم تكراره حتى ينضبط،

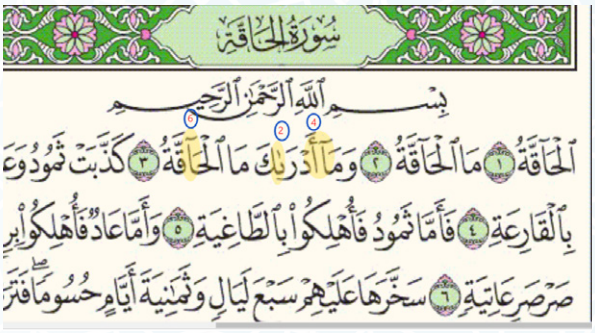
بعد ذلك يقوم بإضافة المقطع الساكن بعده مع مراعاة قلقلة القاف:

أَيَحسَبُ أَلَّيَقْ....

وهكذا تدريجيًا حتى يتم التدرب على الآية كاملة.

٧) استخدام الأرقام لضبط أزمنة المدود.

في بداية تدريب الطالب على ضبط أزمنة المدود، يمكن للمعلم أن يساعد الطالب على تذكّر مقدار المد، بكتابة عدد الحركات اللازمة لكل نوع من أنواع المد فوق حرف المد، كأن يكتب رقم ٢ فوق المد الطبيعي، ورقم ٤ فوق المد الفرعي، ورقم ٦ فوق المد اللازم.



أو يمكن للمعلم ابتكار الكثير من الأفكار والأنشطة لخدمة نفس الهدف اثناء الحصة مع طلابه، أو أنشطة ومهام غير صفية يقوم بها الطالب بعد الحصة لتطبيق ما تم تدريسه من قواعد في حصة القرآن.

وفي ختام هذه المقالة أتوجه بالشكر والدعاء لكل معلم يسعى لتيسير العلم على طلابه ويذلل لهم الصعاب ويكون عونا لهم على تحصيل العلم وزيادة دافعيتهم للتعلم والتميز.

أتوبيس كومبليت

محمد حسن الفرجاني

مؤسس موقع Customized Arabic

الألعاب اللغوية بما فيها ألعاب المفردات لها تاريخ طويل في كل الثقافات تقريبا مثل "الرجل المشنوق" و "أتوبيس كومبليت" والمشهورة أيضا باسم "ولد بنت جماد حيوان نبات".

كما هو مقرر في أدبيات تعلم اللغات الأجنبية أنه كلما بذل مجهود أكبر في استدعاء المفردات من الذاكرة؛ بقيت لمدة أطول. وبالتالي فإن الألعاب الجيدة هي التي تشجع الطلاب على استدعاء المفردات بدقة وسرعة واستمرارية.

ومع ذلك فإن هناك عيبا في ألعاب المفردات، حيث يتعامل معظمها مع المفردة بمعزل عن أي سياق وكذلك معالجتها المفردة بضحالة كما أنها تستهلك وقت كبير للتدرب على عدد محدود من المفردات ولكن عامل المتعة يجعل هذه المفردات أكثر تذكرا ومناسبة لطبيعة الطلاب.

أمثلة

○ المعلم يصفق

يقف المتعلمون في دائرة ويصفق المعلم أربع صفقات ثم يقترح مجموعة لغوية (الطعام - الملابس - الأماكن - الأثاث - ...) يذكر كل متعلم وفقا لدوره مفردة تنتمي إلى تلك المجموعة يخرج من اللعبة من يقول مفردة من خارج

المجموعة اللغوية أو كرر مفردة أو صمت إلى أن يتبقى فائز واحد يسرع المعلم من إيقاع الصفقات مع مرور الوقت يمكن المعلم أن يغير المجموعة اللغوية في وسط اللعبة

○ أتوبيس كومبليت

يقسم المعلم الطلاب إلى أزواج أو مجموعات صغيرة يحدد المعلم عدد الأعمدة ويرسمها على السبورة يكتب في رأس كل عمود مجموعات لغوية من التي درسوها

الحرف	فاكهة	جنسية	أثاث	...

ينقل كل فريق الجدول في ورقة لديه يذكر المعلم حرفا شائعا ويكتب المتعلمون

عنصرا ينتمي للمجموعة اللغوية تتوقف الكتابة بعد مرور الوقت المحدد (دقيقة مثلا) أو انتهاء أحد الفرق يقوم المعلم باحتساب نقطة لكل عنصر صحيح

○ X O

يقسم المعلم الفصل إلى مجموعتين (أو مجموعات صغيرة وتتنافس كل مجموعتين معا) يرسم المعلم مربعين كما هو موضح

فواكه	أماكن	فعل
دولة	ضمير	ملابس
أثاث	ملابس	فواكه

يمكن كتابة ما يريد أن يختبره المعلم من مفردات مثلا يكتب في كل الخانات فواكه ويترك الجدول الثاني فارغا

يجري المعلم قرعة للفريق الذي سيبدأ X يختار الفريق أحد المربعات التسع ويذكروا مثالا للمجموعة اللغوية المكتوبة فيه

عند الإجابة بصورة صحيحة نضع لهم علامة فريقهم في نفس المكان في الجدول الفارغ الفريق الذي يكمل ٣ علامات في خط مستقيم يفوز

أفكار يمكن جعل المربع الأوسط أصعب من باقي المربعات تنويعات يمكن وضع تعريفات ويذكر الطلاب المفردة أو العكس يمكن وضع مفردات ويضعها الطلاب في جملة

○ إبريق الشاي (لعبة تخمين)

يفكر المتعلم في كلمة ويحاول باقي الفصل معرفتها عن طريق سؤاله أسئلة تبدأ بهل يستبدل اللاعب الكلمة بإبريق الشاي تتوالى الأسئلة من الفصل إلى أن يخمن أحدهم الكلمة فيأخذ هو الدور يستطيع المعلم تسهيل اللعبة بجعل الاختبارات من مجموعة محددة من المفردات (٢٠ إلى ٣٠) كلمة

○ ظهرك إلى السبورة (لعبة تخمين)

وهي عكس اللعبة السابقة يجلس أحد الطلاب ظهره إلى السبورة ووجهه إلى الفصل ويكتب المعلم أحد المفردات على السبورة يسأل الطالب زملاءه أسئلة أبدأ بهل فيقول مثلا: ساعدني يا عبد الرحمن هل الكلمة اسم أم فعل ؟

ساعدني يا جوش هل ...؟

إلى أن يصل إلى الكلمة يمكن المعلم أن يجعل المهمة أسهل باختياره الكلمة من مجموعة محددة من المفردات

○ رسمة وكلمة

يقسم المعلم الفصل إلى فرق من ٣ أو ٤ طلاب يختار كل فريق رساما (يتم تغييره كل دور) يذهب الرسامون (من كل فريق) إلى السبورة يريهم الأستاذ كلمة أو تعبيرا أو مثلا يرجع الرسامون إلى فرقهم ودون أن يتكلموا يحاولون رسم الكلمة أو التعبير والفريق الذي يجيب أسرع يفوز بنقطة ثم يذهب رسام جديد إلى السبورة وهكذا

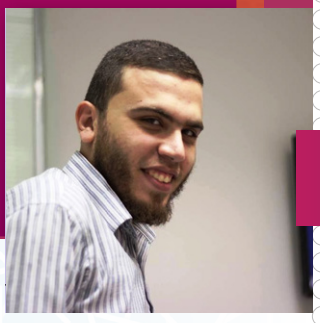
○ سباق الكلمات

يقسم المعلم الفصل إلى مجموعات ويقسم السبورة إلى أقسام بعدد المجموعات تأخذ كل مجموعة قلم سبورة وتقف كل مجموعة أمام قسمها يقول المعلم مثلا ٤ ملابس / ٥ أفعال تحاول كل مجموعة أن تكتب المطلوب والمجموعة التي تنتهي أولا تأخذ نقطة

خطوات عملية
لصناعة لعبة لغوية

محمد عبدالله متولي

مشرف أكاديمي بمركز استديو العربية لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها



أولا: لماذا الألعاب اللغوية؟

الألعاب اللغوية تلعب دورا كبيرا في خلق جو من المرح والمتعة داخل الصف والبعد عن الرتابة التعليمية، كما تسهل تعلم اللغة وتحببها إلى الطلاب، وتخلق جوا من المنافسة وإثارة دافعية المتعلمين، وتسهم أيضا في تقليل الخجل والخوف الذي يصيب بعض الطلاب وتشجعهم على المشاركة.

ثانيا: ما الفرق بين التدريب واللعبة اللغوية ؟

باختصار اللعبة اللغوية هي نوع من أنواع التدريب لكن يتسم بالتشويق والمرح والمنافسة بين الطلاب، وهذا هو الفرق الجوهري بينها وبين التدريب، فكل لعبة تدريب وليس العكس.

ثالثا: كيف أصنع لعبة لغوية؟

هذه نصائح عملية سريعة لإنتاج الألعاب اللغوية

١- اتبع الأسس العلمية

لابد من مناسبة اللعبة لمستوى الطلاب فلا تعط لعبة تكوين حروف مثلا لطالب متقدم، ثم لابد من تحديد المهارة اللغوية المستهدفة استماع كتابة ... إلخ ، ثم المخرج التعليمي المرجو من هذه اللعبة كإتقان مهارة فرعية محددة ، استذكار مفردات موضوع محدد.. إلخ.

٢- قَسِّم فصلك لمجموعات متوازنة

تقسيم الفصل والموازنة بين المجموعات يجعل الألعاب أكثر متعة وإثارة ويجعل التنافس مستمرا إلى آخر وقت، بخلاف إذا لم تكن هناك مجموعات أو قُسمت المجموعات بشكل عشوائي غير متكافئ ستضعف روح التنافس والتحدي

٣- نَوِّعْ بين الألعاب

ليس شرطا أن تحتوي اللعبة على مجسمات أو حركة كثيرا، يمكن ببعض قصاصات الورق تكتب كلمة يقوم الطالب بشرحها لمجموعته، أو يكمل الطالب الذي بعده بجملة جديدة تبدأ بآخر كلمة ذكرها زميله الأول أو زميله في المجموعة المنافسة وهكذا.

٤- اختر ما يناسب شخصية طلابك وذكاءاتهم

عطفا على النقطة السابقة، الطلاب بينهم فروق فردية واختلاف في الشخصيات وتنوع في الذكاءات بين محب للحركة وكاره لها، بين شخص يتمتع بذكاء حسابي وآخر بصري وآخر سماعي وغير ذلك، ويأتي دائما تميز المعلم من قدرته على قراءة شخصية طلابه وإعطائهم ما يناسبهم، بل إن الإكثار من استخدام الألعاب من عدمه فضلا عن نوعيته لابد أن يتلمس فيه المعلم دافعية الطلاب نحوها.

٥- حَوِّل كل الألعاب من حَولِك للعبة لغوية

أستطيع القول إن كل الألعاب حولنا باستثناء الألعاب الإلكترونية يمكن استخدامها لتكون لعبة لغوية أو جزءا منها، ولنضرب مثلا على أصعبها "الشطرنج"، فيمكن أن نجعل لاعبا واحدا ممثلا عن كل مجموعة ويقوم كل فرد من المجموعتين بتوجيهه بالتعاقب على أن يكون التوجيه باللغة الفصحى فقط وفي هذا تدريب على التحدث والاستماع، وهكذا في كل الألعاب فقط أطلق لعقلك التفكير وضَعْ قواعد وأسس لكيفية استخدام اللعبة والمهارة التي تريد التدريب عليها من خلال اللعبة، وتذكر دائما هذه "كل شيء يصلح للعبة ولو يسيرة إذا أحسنت التفكير واستغلال ما حولك"

٦- لابد من تحديد قوانين وإجراءات اللعبة

وضوح قوانين اللعبة والإجراءات المتبعة خاصة إذا كانت لعبة مركبة يتقاسم فيها الطلاب الأدوار أمر في غاية الأهمية، وتحديد وقت محدد لإنجاز المهام الجزئية داخل اللعبة أمر مهم جدا، وعدم التخطيط له قد يفسد اللعبة، فقد تتعطل اللعبة بسبب انتظار طالب لا يستطيع تنفيذ مهمة وقد يصاب بقية المشاركين بالملل.

٧- اضمن استمرارية اللعبة بإيجاد حلول بديلة

هنا خطأ يقع فيه بعض المعلمين عند تصميم لعبة، فمثلا يصمم لعبة سرعة بين مجموعتين، يخرج طالب من كل مجموعة ويسحب ورقة عليها رقم ثم يقوم بكتابة الرقم في جملة على السبورة ويذهب مسرعا ليعطي القلم إلى زميله ليختار الورقة التي بعده وهكذا وتفوز المجموعة الأسرع في النهاية.

٨- التعزيز والمكافأة

التعزيز من الأمور التربوية التي ينصح بها دائما، ولا توجد مسابقة دون جائزة رمزية على الأقل، فعلى المعلم أن يعلن اسم الفائز ويشجعه بهدية صغيرة أو بكتابة اسم المجموعة على السبورة أو رسم صورة كأس وكتابة اسم الفائز تحته، فلهذا أثر طيب في نفوس الطلاب وزيادة لدافعيتهم.

أخيرا الألعاب منها ما يحتاج إلى مجموعة وبعضها يمكن تصميمها للأفراد إذا كان طالب يدرس بمفرده كأن ينتهي من مهمة في وقت محدد أو يكتشف كلمة سر أو غير ذلك، أيضا بعض الألعاب تصلح للتعليم المباشر فقط وبعضها يصلح في التعليم المباشر والتعليم عن بعد وحتى لا يطول المقال أكثر من ذلك أكتفي بما أشرت إليه سابقا، وفي فطنة المعلم وذكائه وحرصه على إمتاع طلابه ما يجعله ينتج مئات الألعاب .

هنا قد يحدد المعلم اللعبة والإجراءات والمهارة المستهدفة وخلافه ويغفل عن أمر مهم وهو: ماذا سيفعل إذا لم يعرف الطالب الرقم أو قام بكتابة جملة خاطئة على السبورة.. إذا تعطل الطالب سيعطل جميع من بعده وتفسد اللعبة وتفقد تنافسيتها بعد أن تنتهي المجموعة الأخرى وهذا الطالب يعطل مجموعته، فلابد للمعلم أن يصمم حلولا لهذه المواقف من البداية فيضع من قواعد اللعبة أن الطالب الذي لا يعرف خلال نصف دقيقة أوعدة ثواني سيستبعد ويدخل الطالب الذي بعده، أو الطالب الذي كتب جملة صحيحة ستحسب له درجة وجملة خاطئة ستحسب نصف درجة، فكر دائما في مواطن تعثر طلابك التي قد تفسد اللعبة وخطط للحلول البديلة لها.

لعبة تنفيذ الأوامر

د. طاهر فايز

تعريفها "يقوم المعلم بإعطاء أمر لطالب ويقوم الطالب بإعطاء نفس الأوامر لطالب آخر وهكذا حتي آخر طالب في الصف ثم يقومون جميعا في صوت واحد بإعطاد نفس الأوامر جميعها للمعلم .

هدف اللعبة

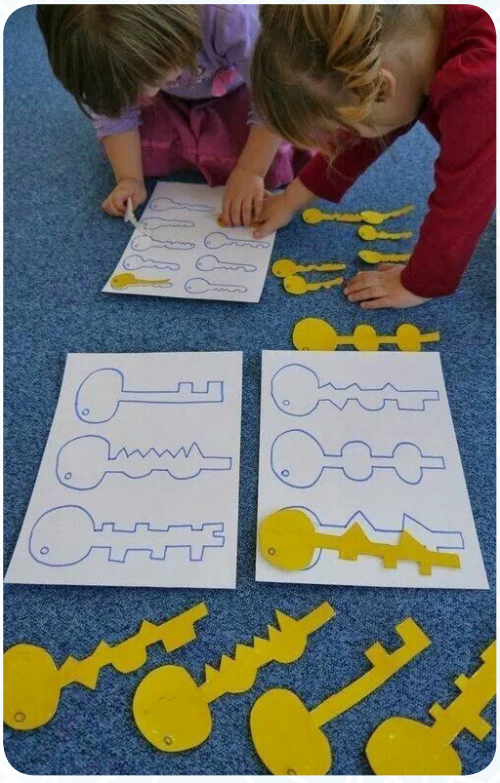
- آن ينطق المفردات نطقا صحيحا.
- أن يستطيع أن يعبر الطالب تعبيرا صحيح .
- أن يشارك الطالب زملائه.
- أن يتقن التلاميذ معاني بعض المفردات.

كيفية تنفيذها

أولا يعرف الأولاد مسميات الأشياء حولهم في الفصل أو في خارج الفصل حسب البيئة المستخدمة .

ثانيا يطلب من الطالب الأول أن يذهب مثلا إلي الباب ثم يفتح ثم يغلق ثم يرجع ثم يجلس .

ثالثا يقوم الطالب الأول ويفضل أن البدء بالمتفوقين بأن يطلب من الطالب الثاني



نفس الأوامر التي طلبها منها الأستاذ وللأستاذ أن يذكرها إن نسي.

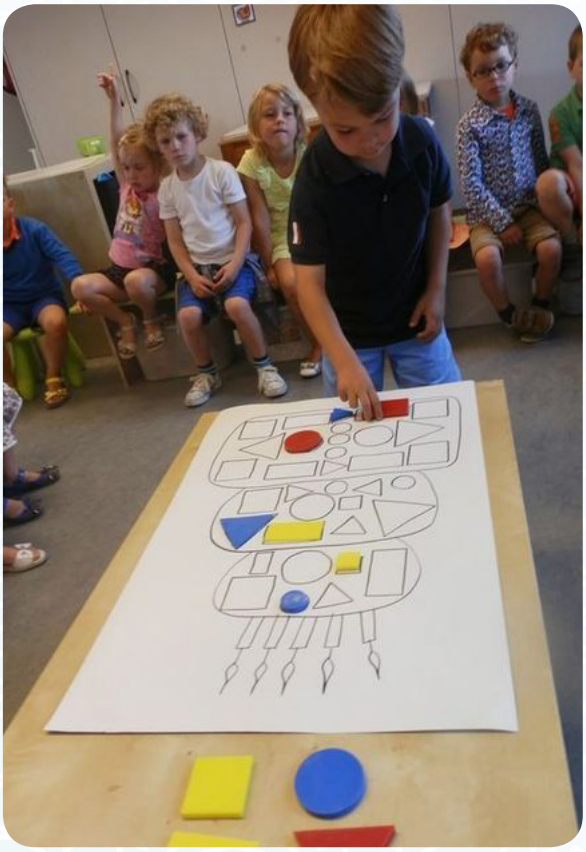
يتم عمل هذا لكل طلاب الفصل ثم بعد ذلك في نهاية التدريب يطلب الفصل في صوت واحد من المعلم الأوامر جميعا ويقوم بتنفيذها المعلم ويمكن أن يكرروا ذلك مرتين

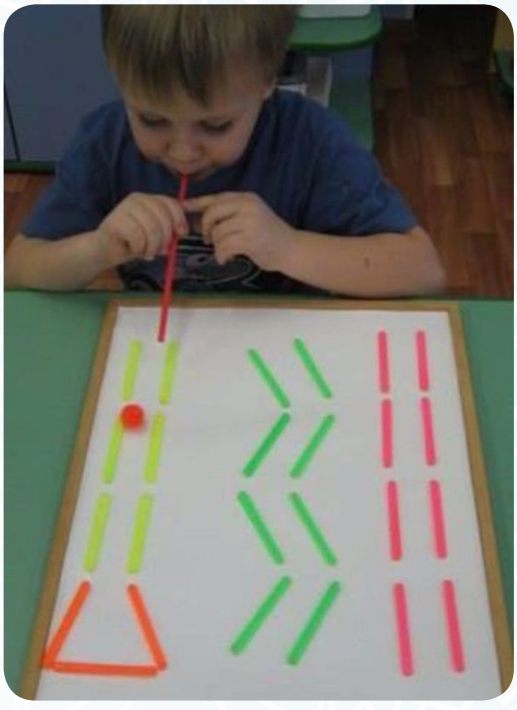
أهمية الألعاب في فصل اللغة العربية لغير الناطقين بها

- تنمية مهارة الاستماع والتحدث لدى الطلاب
- الابتعاد عن الرتابة وعدم شعور التلاميذ بالملل
- اكساب الأطفال الثقة في التحدث بالعربية وعدم الخوف
- جعل الفصل أكثر حماسا
- اشتراك الجميع في اللعبة
- تعرف مفردات جديدة بطريقة غير مباشرة
- فيها متعة وتشجيع للأطفال للمشاركة خاصة الخجولين منهم

نستطيع من خلال اللعبة تقويم كثير من الجوانب مثل:

- تقوم اللعبة الاستماع لدى التلاميذ
- تقوم اللعبة التحدث والنطق الصحيح للأصوات والمفردات
- تقوم اللعبة قدرة الطلاب على التواصل باللغة العربية وإمكانية نقل واستقبال الرسالة وتنفيذها





ألعاب تحفيزية في التعليم

لبنى معوض

معلمة اللغة العربية للناطقين بغيرها

يجد الطالب صعوبةً في حفظ المفردات، وفهم الاستخدام الصحيح لكل مفردة؛ لذلك سنستعرض هنا بعض الألعاب اللغوية التي تساعد الطلاب على إتقان ذلك:

• **في اليوم الأول**، في صباح كل يوم أعطى الطالب وقتًا محددًا ألتزم به، وأطلبُ منهم أن يقرأوا مفردات الدرس السابق، ثم أطلب منهم إغلاق الكتاب والبدء باللعبة، يخرج طالبٌ ويبدأ بتمثيل المفردة دون صوت ويحاول الطلاب تخمينها، هل هي فعل أم هي اسم، كلمة كلمتان وهكذا، وخلال هذا التخمين يتم التعرض لمعظم المفردات، وهكذا مع كل الطلاب، فيتأكد الأستاذ من معرفة لفظ المفردة وفهم وحفظ الطلاب لها ولمعناها.

• **في اليوم الثاني** أقسّمُ الطلاب لقسمين واللوح لقسمين أيضًا، وعلى كل فريقٍ أن يكتب أكثر عدد ممكن من الكلمات التي يحفظها من الدرس، ثم يفوز من لديه أكثر عدد من الكلمات، وإذا كتب الطالب الكلمة بشكلٍ غير واضح لا تحتسب له. إن الهدف من هذه اللعبة هو التأكد من معرفة الطالب لكتابة الكلمة، والتعرف على أهم الأخطاء الشائعة في الكتابة.

• **في اليوم الثالث**، أضع مفردات الدرس على قصاصات ورقية وبشكلٍ عشوائي، سيختار الطالب مجموعةً من هذه المفردات وعليه أن يكتب قصةً قصيرةً – حتى لو كانت خياليّة – من المفردات التي معه- ويتم تصحيحها, وهكذا يتأكد من معرفة استخدامها ضمن السياق الصحيح. يمكن أيضًا أن نجعل الطلاب يصححون لبعضهم؛ وذلك لمنحهم فرصة أكبر حتى يتعرفوا على أخطائهم الكتابيّة.

يجد بعضهم درس القراءة ممل جدًا ويشعر الطالبُ بالنعاس وهو يستمع إلى قراءة الدرس من أستاذه, لذلك لابد من وجود لعبة تحفز الطالب وتساعده على فهم النص والتفاعل معه.

• **يقسّم الأستاذ النص لأقسامٍ عديدةٍ**، ويعطي كل طالبين فقرة من هذا النص ويعطيهم ورقة ويطلب منهم أن يقرأوا هذه الفقرة ويضعوا عليها أسئلة دون إجابات، لماذا؟ لأن كل طالبين سيفعلان الشيء نفسه لكن سيتم تبديل الورق بحيث يصبح لكل طالبان فقرتين، واحدةً يقرأونها ويوضحون معانيها والفقرة الثانية يجيبون على الأسئلة التي هي من زملائهم, وعمل الأستاذ هنا هو التجوال بينهم للإجابة عن أي سؤالٍ أو عن أي معنى أو عن أي تركيب. بهذه الطريقة يضطر الطالب لفهم معاني النص حتى يستطيع أن يضع الأسئلة المناسبة, ويكتب الأسئلة بشكلٍ واضح، لأن مجموعةً أخرى ستقرأ أسئلته. وفي النهايةً يكون النص قد قُرأ وفهمت معانيه وحلت أسئلة عليه كتبها الطلاب دون الشعور بالملل. فالهدف الأسمى دائمًا هو إشراك الطالب بالعملية التعليميّة، وتحويل دور المعلم من الملقن إلى الموجه.

توظيف الألعاب اللغوية
في ضوء الإطار المرجعي للغات

سويفي فتحي
محاضر جامعي ومؤلف مناهج تعليمية

لسنا بحاجة إلى الإطناب حول أهمية توظيف الألعاب اللغوية في تعليم أي لغة وإكساب المهارات اللغوية من خلالها، كما أن مفهوم الألعاب اللغوية ليس مقصورا على تعليم الأطفال وحدهم، أو توظيف تلك الألعاب في مستوى دون مستوى أو مهارة دون أخرى، فالأمر أصبح أوسع من ذلك، والمعلم يستطيع توظيف كل لعبة وفق مستوى طلابه، نعم قد تكون هناك ألعاب تميل إلى تقديمها في مستوى معين لكن مع التبسيط أو الإلغاز و التوسعة والتدرج يمكننا تقديم الألعاب وتوظيفها عبر المستويات اللغوية.

ولأهميتها فقد عقد الإطار المرجعي الأوربي مبحثا بعنوان ألعاب اللغة الاجتماعية وقسمها إلى:

- **الألعاب الشفوية:** ومثالها القصة التي تحتوي على أخطاء (كيف حدثت؟ أين؟ متى؟).

- **الألعاب الكتابية:** مثل كتابة الجمل المتتابعة التي تكون قصة، ولعبة الجلاد

- **الألعاب السمعية البصرية:** مثل اللعب بالصور ، ولعبة الحظ، وتنشيط الذاكرة.

- **ألعاب اللوحات والبطاقات،** ويدخل فيها تكوين الكلمات من المفردات المبعثرة، والبحث في القاموس.

- **ألعاب التمثيل الصامت والأحاجي.**
- **الألعاب الفردية**
- **ألعاب الألغاز والكلمات المتقاطعة،** وذكر بعض حروف الكلمات، وإعادة ترتيبها وما إلى ذلك.
- **ألعاب وسائل الإعلام** (المذياع والتلفاز) مثل عجلة الحظ ولعبة الشعارات (الكلمات المحفوظة عن المؤسسات مثلا) وما إلى ذلك.
- **المداعبة والتورية اللفظية في:**
- الإعلانات التجارية (للسيارة) اجعل مالك يمضي بعيدا.
- عناوين الصحف الرئيسية (النسوية أو التمثال النصفي)
- الكتابة على الجدران مثل: القواعد النحوية: طيِّب ، حسنا.

(الإطار المرجعي ص٨٥)

وأعرض في هذا المقال نماذج لهذه الألعاب اللغوية والتي تساعد على تنمية الثروة اللغوية وتنشيطها، ويمكن توظيفها في المستويات بحسب المادة اللغوية المقدمة فكما ذكرت الأمر منوط بطريقة التقديم والتدرج فيه:

١.لعبة كلمة وكلمة

في هذه اللعبة يخرج طالبان وكل طالب يقول كلمة وزميله يقول أخرى
في مدة لا تتجاوز ٥ ثوانٍ، ومن يتعدى المدة يدخل ويخرج آخر ومن يكمل لنهاية المرحلة هو الفائز

٢. لعبة البداية والنهاية

طريقة إجراء اللعبة: نعطي للطالب الأول كلمة ونطلب منه أن يأتي بكلمة تبدأ بآخر حرف من الكلمة المعطاة

ثم يكون الدور على صديقه الآخر أن يقوم بنفس الأمر من حيث آخرحرف من كلمة صديقه فإن قال الطالب الأول (كتاب) يبدأ الطالب الثاني بحرف الباء
مثل (بيت) والثالث (تمر) والرابع(رُمَّان) ...إلخ

ويدور الأمر هكذا ومن لا يعرف يخرج من اللعبة حتى يستمر آخر واحد ويكون هو الفائز

٣. لعبة سرعة تذكر الحقول الدلالية

طريقة إجراء اللعبة: يعطي المعلم أحد الطلاب حقلا دلاليا ويطلب منه ذكر ١٠ كلمات ترتبط بهذا الحقل في حدود ١٠ ثوان، وإن لم يستطع المعرفة يدخل ويخرج غيره.

فمثلا: إن ذكر المعلم حقل(التعليم)
فعلى الطالب أن يأتي بـ١٠ كلمات ترتبط بهذا الحقل كـ(معلم / كتاب / جامعة .....)

٤. لعبة بدون كلام

طريقة إجراء اللعبة: تقوم هذه اللعبة على التمثيل الصامت للكلمات يخرج طالب ويعرض عليه المعلم عليه كلمة

من خلال بطاقة ثم يمثلها للطلاب ويحاولون التعرف عليها
(سيارة / يبحث / مهندس /....إلخ)

٥.لعبة الاتجاهات

طريقة إجراء اللعبة: يتم وضع عصابة على عين أحد المتسابقين ووضع حواجز في طريق الطالب ويقوم أصدقاؤه بإرشاده للوصول إلى نقطة النهاية.

وإذا لمس حاجزا يكون قد خرج من اللعبة ويأتي زميل آخر ، أو ممثل الفريق الآخر

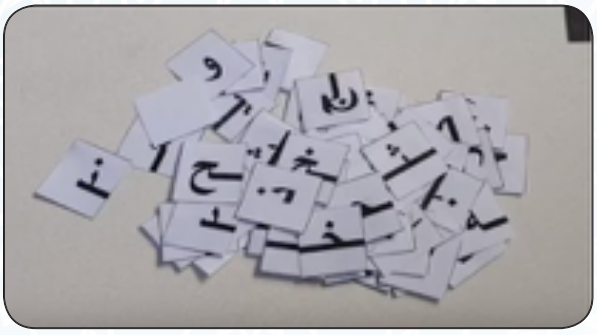
وهنا سيتعرف على الظروف والاتجاهات مثل (يمين/ يسار/ أمام/ خلف/ قف...إلخ)

٦.لعبة تجميع الكلمات

طريقة إجراء اللعبة: يتم تقسيم الطلاب إلى فريقين وإعطاء كل فريق مجموعة من البطاقات وفي كل بطاقة حرف أو أكثر والمطلوب جمع أكبر قدر من الكلمات خلال خمس دقائق، وكتابتها في دفتر

بعد انتهاء الخمس دقائق الأولى يتم تبديل الحروف بين المجموعتين ويحاولون تجميع الكلمات من نفس حروف الفريق السابق خلال خمس دقائق أخرى.

بعدها يتم معرفة عدد الكلمات التي كونها كل فريق من حروف كل مجموعة.



٧.لعبة الحروف المنفصلة

طريقة إجراء اللعبة: يتم وضع جمل من حروف غير متصلة والمطلوب أن تصل كل مجموعة أو كل فرد من المجموعة هذه الحروف ببعضها ومعرفة الكلمات ومن يسبق إلى معرفة الحل يكتسب نقطة

مثال:

خ ر ج ت ي و م ا ل ج م ع ة إ ل ى ا ل س و ق ل أ ش ت ر ي

ب ع ض ا ل أ ش ي ا ء

والجواب هو: خرجت يوم الجمعة إلى السوق لأشتري بعض الأشياء

٨. لعبة من أكون؟

طريقة إجراء اللعبة: يخرج ممثل عن كل فريق ويكون لدى المعلم مجموعة من البطاقات ويجعل ممثل الفريق الأول ينظر في أحد البطاقات يكون فيها كلمة مثلا (مزارع) ثم يقوم الطالب بتمثيل هذه الوظيفة حتى يتعرف فريقه على اسم هذه المهنة ويحتسب الجواب بعد النقاط وفي حالة لم يعرف أحد الفريقين فإن الممثل الآخر يأخذ نفس الكلمة ويعرضها على فريقه. ثم جمع النقاط في النهاية ومعرفة أي الفريقين قد فاز. والفرق بين هذه اللعبة ولعبة التمثيل الصامت أن ممثل الفريق يمكنه الحديث مع الطلاب وذكر بعض الجملة التي تقود إلى معرفة الجواب الصحيح، أما التمثيل الصامت فبدون كلام.

٩. لعبة صحِّحْ لي

طريقة إجراء اللعبة: يختار المعلم أكثر الاخطاء شيوعا في حديث الطلاب ويقوم بعمل فقرات من هذه الأخطاء بطريقة متساوية ويقوم بقراءة فقرة تشتمل على مجموعة من الأخطاء لكل فريق بحيث من يصل إلى معرفة مقدار الأخطاء في الفقرة تحتسب له نقطة، كما يمكن إعطاء كل فريق نفس الفقرة ويجتمعون للبحث عن الأخطاء بها ومن يتوصل أولا إلى هذه الأخطاء يحصل على النقاط.

اتحاد معلمي العربية للناطقين بغيرها
UAT
Union Of Arabic Teachers For non-native speakers